2018.4
Vol. 67
UCG

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人



传世之书
落花终有时 而回忆长存
《秋之回忆》历代作品回顾

同人剧场
遗失的本质与另一个宇宙
《异度神剑2》同人小说

特别企划
当英雄不再
游戏英雄的十大归宿

斑斓之书
荣誉勋章
海豹突击队的汗、血与泪

动漫秀
谷口治郎
小众中的漫画大师

15th GAMER
15th ANNIVERSARY

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



次世代专辑

VOL.13

全彩大16开208页+DVD影像光盘

—春季游戏攻略大集结—

战场女武神4 | 孤岛惊魂5
二之国Ⅱ 王国再临

逃 | 潜龙谍影 生存 | 信长之野望 大志
光明之响 龙奏回音

定价 38元 包邮

预定4月底 全国上市!

淘宝端扫码进店

塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本

附赠：海拉鲁世界全图



满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘

神作观礼： 旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总

珍藏攻略： 主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇

完美之道： 全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

现已闪亮登场

定价 78元 包邮



《怪物猎人 世界》典藏攻略本

全彩大16开300页以上+DVD影像光盘

- 你不知道的狩猎技巧
- 全14种武器用法+武器强化升级表
- 全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
- 全地图采集资料+地图要素资料

以及更多精彩内容

现已开始预订!

定价 88元 包邮

5月上旬 全国陆续上市!

淘宝端扫码购买

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

15th GAMER 15th ANNIVERSARY

既是变了，又是没变

一个人该在什么时候觉得自己其实已经开始和时代脱节了？

笔者看到过对此最精辟的一个说法，就是我们所习惯的常识，已经不再成立，这就是一个人和现实脱节的开始。

从这个角度来看，很多早年踏入游戏圈的玩家，可能已经在工作和生活的忙碌中，与时代脱节了，笔者就是其中之一。作为证据之一，就是今年清明归家时，当我和亲戚的小辈们谈起游戏，并顺路谈及了当年为了躲避父母阻止我玩游戏而作出的种种抗争行为，而对面几个年纪刚到两位数的孩子，却纯粹只把这当成是段子来听，根本没有产生任何共鸣。

时代变了，或许现在的父母还是会以各种理由阻止自己的孩子玩游戏，但至少他们已经不会再拿出什么电子海洛因这种文化迫害式的说法来压迫自己的孩子，说不定现在的年轻父母还会时不时在微信上玩一把《跳一跳》减减压。

带着这种领悟，我回头再去看被各种自媒体称之为“给玩家的一封情书”的《头号玩家》，笔者就发现了两个很残酷的事实 ：1. 蹭热点的影评自媒体其实没几个人真的懂玩家要的是什么。2. 斯皮尔伯格是真的老了，也脱离了时代。

这两点可以凑在一起讲，因为某种程度上它是一个事情。《头号玩家》上映之后，笔者不止一次看到有游戏业界的前辈在微博发文吐槽这部电影，除了因为自媒体过度吹捧带来的期待落差，最大的问题就是在于，他们觉得这片子是拍给很多人看的，但玩家其实并不包含在其中。

原本我对此不以为然，毕竟其实观影过程还是挺愉快的，也有很多只有玩家才能看懂的彩蛋。但如今仔细一想，或许前辈们的看法是正确的。因为这部影片虽然里面有很多游戏元素，讲的也是关于一个游戏的故事，但核心其实是讲一个关于温情和人性的故事，所以我们作为关注点的东西，其实都是点缀。

尤其是电影最后的结局部分，更是图穷匕见，一个全球人都在玩的网络游戏每周停服两天？理由是生活中不只是游戏？上一个对笔者这么说话的人还是我老妈，当时笔者尚在中二年纪，回她的话有点冲，但的确说出了自己的心声 ：“我这是试图让游戏成为自己生活不可分割的一部分，你见过有人每星期有个一两天不呼吸吗！”

这就是《头号玩家》的问题，当你真正爱一样东西，你会试图将其纳入你的人生轨迹当中，例如这片子里宣扬的友情还有爱情都是对这种思维的展现，问题是怎么套到游戏身上就行不通了？有人见过正常夫妻每星期分居两天就因为生活不只是婚姻吗？

所以说斯皮尔伯格是真的老了，他眼中的玩家并不是现实中的玩家，他对于游戏的看法，也跟不上我们的节奏。《头号玩家》成为了一个长辈的套路陷阱，用花花绿绿的游戏彩蛋费尽心思把我们骗进电影院，看到最后却发现到底还是为了向我们说教。

谢了，斯导，片子很好看。但我们活了二十多三十年，游戏也玩了差不多长的时间，你真觉得要如何平衡游戏和生活，我们心里就没点 B 数吗？

这段话写完，笔者也忍不住一声轻叹。

时代都变了，然而有些偏见，似乎还是没有变过。



稀饭
2018.4.9

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



封面用图：真·三国无双8

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

游戏·人 第 67 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计**：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投 如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

游戏风采

003　游戏评台

业界风云

特别企划

010　绝地求生——在争议声中大步前行

传世之书

014　落花终有时而回忆长存——《秋之回忆》历代作品回顾

文化漫谈

特别企划

026　当英雄不再——游戏英雄的十大归宿

斑斓之书

032　荣誉勋章——海豹突击队的汗、血与泪
038　电子游戏世界中的太空冒险史

游戏剧场

044　在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（六）

048　东瀛采风

同人剧场

056　遗失的本质与另一个宇宙——《异度神剑 2》同人小说

影漫世界

漫游天下

063　《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.3

动漫秀

088　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（三）
090　征马孤影三十年，待到天涯无限——《亚尔斯兰战记》完结回顾
098　谷口治郎：小众中的漫画大师

映画馆

103　十年磨一剑 复仇者集结——《复仇者联盟 3》观影终极指南

秘密花园

112　怪物猎人 编辑者日志

游乐园

122　《游戏·人》第 67 辑音乐介绍

电影评台

132　热片进行时——2017 年 10 月 -2018 年 3 月热映电影推荐

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

游戏评台

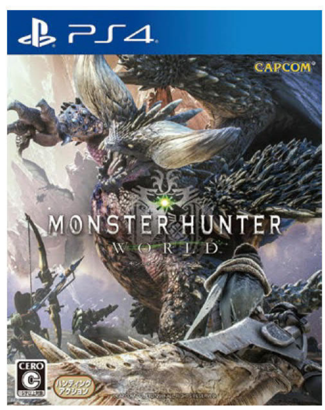
今年年初相信不少玩家都在某块新大陆上度过了一个愉快的春节时光吧，年初最受人瞩目的游戏毫无疑问是《怪物猎人 世界》，而编辑部中这款游戏的普及率也非常高，没买的人大概不超过3个。不过年初除了《MHW》之外，其实还有不少值得一玩的作品，本期游戏评台详细地为大家点评从去年年末到今年2月份发售的一些值得关注的作品，希望大家在狩猎之余，也了解一下这些作品的表现。

“世界”的含义

怪物猎人 世界

モンスタ-ハンタ- ワ-ルド

机种：PS4/XOne
厂商：Capcom
类型：动作
版本：中文版
发售日：2018年1月26日
对应人数： 本地1人、在线1～4人
售价：428港币



《怪物猎人》虽然诞生于家用机平台，不过真正让这个系列发展起来的却是掌机平台。的确，对于《MH》这种适合多人参与的游戏来说，可以面联的掌机会比较有优势。但在掌机平台推出了那么多作后，系列的进化似乎已经到了瓶颈，因此为了寻求新的突破，这次的新作终于久违地回到了家用机上，而且为了和掌机时期的作品区别，本作并没有按照续作的习惯以数字后缀作为标题，而是启用了“世界”这个副标题。

“世界”这个副标题有着多重含义，第一个代表的是“新世界”。前面也说了，掌机的“《MH》系列”做了那么久，进化已成了一大问题，不仅创新越来越少，吃老本的现象也越来越严重，表面看上去虽然有新作不停在推出，可实际上大部分都是之前作品的素材的重复利用，真正的新内容却没多少。而《怪物猎人 世界》的推出，则让玩家看到了系列变革的决心。其中最直接的变化就是游戏画面，在家用机的硬件支持下，游戏画面相比之前作品有了质的飞跃，场景、怪物和人物的建模精细了不少。除了画面外，战斗方式也有不小的变化，不再是和以前一样一个劲用



手中的武器和怪物死磕，而是要利用各种场景要素进行狩猎，如用藤蔓困住怪物、破坏堤坝对怪物造成硬直等，更有荒野求生的感觉，这样做还有一个好处就是减小操作难度，脱去系列的硬核游戏色彩，吸引更多的新玩家。

第二个是“世界级地图”。本作虽然没有采用现今家用机游戏比较流行的开放世界，不过开放式地图也将玩家带入了全新的世界，地图的大小是之前的2～2·5倍。并且不止大，地图上的要素也非常丰富，真正把系列一直强调的生态给做了出来，充分切合了“世界”这个副标题。

第三个是“走向世界”。Capcom一直想让《怪物猎人》这个IP在欧美市场发展，从初代开始，系列作品就断断续续登陆过欧美，不过事与愿违，系列在欧美市场的销量并不理想。为了迎合欧美玩家的口味，本作做了相应的改动，如怪物的设计偏向欧美化，游戏公布初期用来在各个展会上演示的蛮颚龙，就是取材自在欧美SF作品中经常出现的霸王龙。还有多平台战略，包括PS4、Xbox One和PC，都是欧美市场的主流游戏平台。而事实也证明这些努力是有用的，本作不仅在日本本土非常畅销，在欧美地区也卖得非常火，可以说真正打开了世界的大门。

●后续展望

毕竟是革新后的第一作，游戏也存在一些不足，如游戏后期内容不够丰富，缺少深度挖掘要素等。虽然官方承诺会通过DLC不断更新游戏，不过以目前DLC的配信速度来看，要维持玩家的游戏热情恐怕还是有点吃力。希望在今后的更新中看到更充实的内容，或是通过以后的“MHW G”（如果有的话）来完善游戏。

新鲜度：★★★★★
点评人：乌冬

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

一个枪弹取代了刀剑的世界

刀剑神域 夺命凶弹

ソードアート・オンライン フェイタル・バレット

机种：PS4/XOne/Steam
厂商：BNEI
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2018 年 2 月 8 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币



本作不再需要讨论与系列以往的作品对比有哪些不同，因为它已经彻头彻尾变成了另一款游戏。从过往短兵相接的幻想大世界到如今沐浴在枪林弹雨中的末日大都市，主角也从后宫王桐人变成了初始只有 Lv1、开局全靠高玩带飞的原创虚拟角色，总的来说，《夺命凶弹》完全可以理解成是一款披着《SAO》外皮的突突突射击游戏。玩家会拥有全新的伙伴，剧情虽然与原作的 GGO 篇章有所关联，但实际也不过是借了个世界观，甚至还将桐人对决死枪的经典桥段隔离开来，单独做成了一个模式，其意思很明显——此部分是给原作粉丝们找情怀的，希望大家能够把目光放在我们精心设计的新故事上。

既然主题是射击，那么枪械要素便是评价本作的最重要的指标之一。游戏严格来说一共有 9 种武器，7 种为枪械，1 种为近战用的光剑，剩下的 1 种是枪与剑并用的特殊风格。此风格也是原作主角桐人的战斗配备，能够轻松斩裂飞翔的子弹并使用小手枪对敌人予以补击。只不过与小说不同的是，在本作压倒性的远程玩法面前，原设定中高大上的光剑却只能沦为娱乐用的玩具，由于游戏角色的防御普遍低下以及敌人不低的攻击欲望，近战在大多数情况下并不可取，而充分利用地形、各具特色的枪支才是攻关的正确姿势。枪械在大类型下也分为不少小类型，同为冲锋枪，型号不同也会带来威力、射速、属性、准度等各个数值上的区别，每把武器还会根据其稀有度附带数量不等的辅助属性，并且支持



属性之间的交换、效果叠加，育成方面还是比较自由的……然而遗憾的是，尽管游戏系统有可圈可点之处，但却并没有赋予玩家一个很好的挖掘理由。反复套用相同素材的迷宫、单一的敌人都容易磨灭玩家的兴致，大多数场景都只需单一解法便能闯过，你甚至不需要尝试太多的武器，只要一把中期的枪支，便能在几次强化后一路莽到故事的尽头。

本作的互动系统做得比较简陋，虽然设有友好度，但实际提升的方法非常少，《虚空幻界》的牵手约会、性格培养等有趣的玩法全都没有继承，基本只能靠共同出击与战场指令这两项行动来提升。或许这也与每作越来越多的角色不无关联，一般来说，友好度的主要用途是观看角色的分支事件，大概人均四五段左右，全部加起来的数量不算少，不过若是你对这些角色毫无兴趣，一心只求快速通关，那么捏起来只有短短十数个小时的流程实在是不够塞牙，也会给人一种整体故事仓促而空洞，角色刻画过于潦草之感。另外让人不得不吐槽的是，想要达成游戏真结局还得将全部角色的友好度刷一刷，这就未免有点强人所难了，毕竟过程是那么的乏味，体验真的很差。

总体而言，本作的素质只能说不尽人意，毕竟是采用了新玩法的一作，其要素的丰富程度上要逊色于有多作基础的“前辈”《虚空幻界》。游戏的后续 DLC 内容倒是不少，新角色陆续有来，这点也算是系列延续下来为数不多的优点之一。至于绅士们心心念念的陪睡事件，其实说白了也不过是换汤不换药的内容，一张新的福利 CG 加上几段新语音便能成为一个很吸人眼球的广告点，试问又何乐而不为？

枯燥度：★★★★☆
点评人：三味线

●友尽时刻

不知道是否制作组的恶意，本作提升友好度的最快途径居然是复活倒地的角色。对于刷刷刷大军来说，这就等同于背后插刀的请求信号——伙伴一天不死，何以快速白金？于是乎各种花式坑队友的打法相继冒出，什么角落集合待机等死大法、敌方狙击手快速秒杀我方队友方法等等，做着最不友好的事情提升友好度，真的有毒。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

最后的“不可思议”

莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士

リディ - &ス - ルのアトリエ ～不思议な绘画の炼金术士～

机种：PS4/PSV/NS
厂商：Koei Tecmo
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2017 年 12 月 21 日
对应人数：本地 1 人
售价：PS4/NS：8760 日元
PSV：7560 日元



说起“《工作室》系列”，有一定年龄的 jrpg 玩家或多或少都对其有印象。这个老牌系列凭借着优秀的系统、相较大部分 rpg 来说略显轻松的剧情以及各种可爱的人物在玩家心中占有一席之地，系列正传至今已推出了 19 作。《工作室》从第一作开始就以大约三作为同一世界观的形式构成一个个独立的系列（“《格拉姆纳特》系列”与“《玛娜学园》系列”为两作一个世界观），因此《莉蒂与苏尔的工作室》既有《A19》这一别名，同时也是“《不可思议》系列”的最后一作。玩家们对结束一个小系列的最后一作的期待，基本都集中在系统完成度以及剧情完美收官这两点之上。

一言蔽之，《莉蒂与苏尔的工作室》没有辜负系列玩家的期待。它吸取了前两作的经验教训，让“《不可思议》系列”最大特色的拼图调合系统趋于完善，并适当削减了一定的难度，让玩家能够更轻松地调合出强力的装备与道具。炼金成分的调整让玩家不仅要留意素材的特性，还需要兼顾素材本身的颜色与尺寸，再加上触媒、活性化道具对调合过程产生的种种影响，使整个调合过程充分让玩家享受到“动脑拼图”的感觉。GUST 曾在《A18》时期尝试恢复时间限制以及加入全新的大地图探索要素，但事实证明他们目前还没有办法驾驭好这些新要素。在吸取教训后，本作的游戏方式全面回归《A17》，玩家不需要顾虑时间限制、也不必踏遍每一个地图寻找遗漏的支线，能够尽情享受炼金与剧情的乐趣。不得不承认这是一个投机取巧的做法，但确实保证了本作的质量。加上后续 DLC 不断充实游戏本身的内容，玩家也不愁很快就会玩厌，因为每一次的地图与配方更新，就意味着新的素材、特性、道具的增加，同时代表你需要再花数日的时间重新更新整个队伍的装备。

提到队伍装备就不得不赞赏本作的战斗系统，虽然大的调整不多，但在角色身上下了很多功夫。每名角色都有着自己的特色，支援技能的引入



明确地划分了前后卫的定位，玩家可以根据角色特性自由搭配队伍，亦需要准备专用的装备。不断搜集新的素材调合出更强的道具装备、绞尽脑汁思考队伍成员搭配——这无疑是一个优秀 RPG 能带给玩家的纯粹的快乐，《A19》漂亮地做到了这一点。

“《不可思议》系列”剧情主题的一大特色就是“不去拯救世界”，这个主题奠定了这个系列的剧情轻松到底的基础。既然不需要劳心世界安危，那么系列的剧情重点自然就放在了角色身上，从《A17》开始就塑造了众多各具特色的角色们，在《A19》里都得到了完满的结局。尽管《A19》有着独立的剧情主线，但若玩家是从《A17》开始就游玩该系列作的话，那么无疑会在结局里收获最多的感动。目前“《不可思议》系列”三作全部都推出了中文版，玩家不需要担心语言障碍的问题。

在经历了《A18》的失望后笔者曾怀疑 GUST 对这个系列的投入力度，但本作的翻身仗打得实在是过于漂亮，让笔者在舍不得“《不可思议》系列”完结之余，也不禁期待起《工作室》的下一个系列，希望它能一直走下去，并变得更加好。

“炼金”度：★★★★★
点评人：果汁

● “真”主角时刻

只要是玩了“《不可思议》系列”全三作的玩家想必会察觉到，这个系列真正的主角无疑是索菲·诺恩缪拉。这位从《A17》开始就获得了大量人气的活泼可爱小村姑，在经历了多年的旅行后成长为如今亭亭玉立的女性，也是足以被赞颂为“传说”炼金术士的人物。但是即使能力多强，索菲的心愿从来都是非常单纯——炼金术会为世人带来幸福，或许这种纯粹就是她人气高超的秘密吧。顺带一提，她与师傅普拉芙妲的种种光明正大的撒狗粮互动也笼络了一批百合爱好者的支持。

再一次，登场耀眼的星光舞台。

偶像大师 星光舞台

偶像大师 星光舞台

机种：PS4
厂商：BNEI
类型：模拟育成
版本：中文版
发售日：2017 年 12 月 21 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港币

作为系列登陆本世代家用机平台的第二款作品，《偶像大师 星光舞台》虽然从名义上来看只能算是《白金星光》的强化版，但从实际内容与游戏体验上的大幅完善与强化来看，却实打实地位玩家带来了几乎不亚于完全新作的惊喜。《白金星光》固然有着出色的视觉表现，以及令人耳目一新的音乐游戏玩法，但过于单调的系统设计也饱受玩家们的批评，徒有其表却缺少内涵。不过值得欣慰的是，从《星光舞台》中我们不难看出，开发团队确实认真倾听了玩家们对于《白金星光》所反馈的意见，并在新作中将缺点与不足悉数改进。



本作延续了此前音乐游戏的玩法，并通过简化了一些原本过于复杂的设定，让 Live 演出的体验变得更为友好。曲目阵容上的扩充也十分值得称道，不仅在保留前作 20 首曲目的基础上新增 21 首新曲，甚至还可以直接继承《白金星光》的所有 DLC 曲目，若算上后续的 DLC，可供玩家选择的曲目已经高达 70 首以上，即便到了游戏后期也不会有重复感。而最为重要的是，由于演出的分数加成不再与曲目的音符数

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

相关，且技能系统完全独立于服装、饰品之外，因此不会再出现前作中为了取得高分而不得不选择持续选择某一套装扮、或是某一首曲目的问题，因此玩家有了更高的自由度，可以随心所欲地搭配出自己喜欢的组合。

“偶像育成”的缺失是玩家们对于《白金星光》最大的批评，《星光舞台》这对这一方面进行了大刀阔斧的改革——独立的技能系统和演唱会赛事等全新的内容，让身为制作人的玩家可以真正地规划偶像们的成长路线与演出风格，并且必须合理安排他们的行程与作息，方能取得最好的成绩，充分体现出“制作人”应尽的责任，让游戏切实地回归到“偶像育成”的主轴上。此外，玩家与偶像之间的交流互动不仅更为频繁，剧情表现上也更有看点。新角色诗花的加入当然也是亮点之一，虽然名义是对手事务所的偶像而不能直接培养，但与玩家所担任制作的 765 事务所及旗下的偶像们倒并非只是单纯的竞争关系，双方不仅在剧情上会有深入的交集，玩家也可以在特定的模式中作为她的制作人，共同朝着更高的目标迈进。相较以往的作品，这是一个新鲜感十足的设定，在不影响 13 位主要偶像的前提下，大大增加了新角色的存在感。

毫无疑问，经过了《白金星光》的试水后，《星光舞台》才真正称得上是本世代的《偶像大师》。想要吸引新的玩家群，既不能墨守成规，但也不能完全抛弃传统特色，《星光舞台》在这其中寻得了一个不错的平衡点，这也为系列未来的发展奠定了一个新的基准点。

勾搭度：★★★★★
点评人：哪尼

自从新角色诗花在游戏中登场后，虽然号称是 765 事务所的强劲对手，但一个劲儿向玩家套近乎的行为立刻令人察觉到其中“有诈”，果不其然最终这个所谓的对手还是乖乖地落入了玩家“魔爪”中（误）。而玩家也可以随时随地抛下自家的 13 名偶像，享受与诗花的“二人时光”。正所谓“家中彩旗飘飘，外面红旗不倒”，大概就是在形容这样的状况吧（笑）。



推陈出新

数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆

数码宝贝物语 网路侦探 骇客追忆

机种：PS4/PSV
厂商：BNEI
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2017 年 12 月 14 日
对应人数：本地 1 人、在线 2~8 人
售价：PS4：479 港币
PSV：399 港币

《数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆》是”《数码宝贝物语》”系列的第二部续作。本作的背景故事和前作完全一致，但由于此次玩家扮演的是一名骇客，因此将会以一名骇客的身份来重新经历一次，与前作处于同一时间线下，骇客阵营所发生的故事。

相比前作，本作中登场的数码宝贝阵容超过了 340 只，和前作相比修改了大部分数码宝贝的进化路线，因此前作有关数码宝贝进化方面的图鉴攻略在本作中将变得不再适用。此外，虽然基本材质没有什么变化，但本作仍然新增了几十种不同风格的迷宫供玩家进行探索、练级。此外，即便主要剧情是在和前作相同的时间线下进行的，本作依然带来了诚意满满，充满了欢乐与感动的十八个章节的新剧情。



在游玩本作之前，如果玩家此前打通了前作，那么便能以继承通关存档的方式继承到前作收集的图鉴、数码宝贝奖牌等收集物，使白金所需的时间大大降低。不过相比前作，本作奖杯要求的收集品种略有增加，同时每种收集品所要求的收集数量也有所增加，玩家要完成全收集还是需要花费一定的时间和心思去耐心寻找。

本作的战斗方式和数码宝贝培育相比前作依然没有太大的变化，例如前作的刷经验神器——白金鼻涕兽和军师 USB 的组合在本作当中同样适用，在战斗时使用带有贯通技能的数码宝贝能够对敌人打出更高伤害的规律仍然有效。不过本作新增的”领域争夺战“以及”镇压战“两种新的战斗模式大大丰富了游戏的可玩性，这两种战斗不同于传统的数码宝贝之间的比拼，更考验玩家在宏观层面的战术抉择。

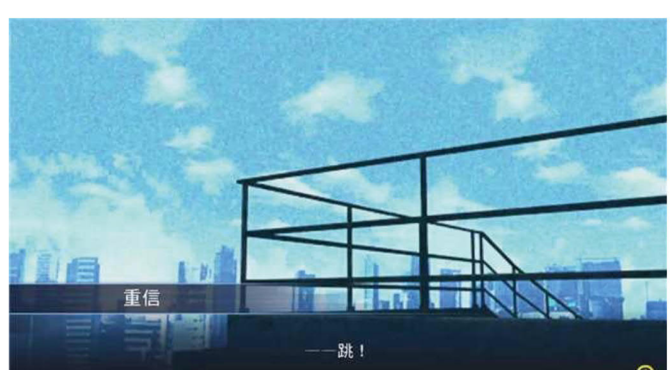
此外，本作最大的变化还是在游戏通关后，玩家会得到一个名为”深渊伺服器“的任务，该任务要求玩家前往深渊伺服器并挑战最深处的 BOSS 级数码宝贝。由于可以反复出入，并且虽然深渊伺服器中遇到的敌人相当强力，但玩家获得的报酬也十分可观，因此反复刷深渊伺服器也不失为一个快速获得稀有收集品和提升等级的方式。

随着本作的推出，从一代开始延续下来的《数码宝贝物语》的故事也随之正式宣告完结，在众多数码宝贝游戏中，这一系列或许不是最优秀的，但在各方面都是最平衡的、最能展现数码宝贝培养、战斗、收集方面乐趣的一个系列。虽然本作的革新不甚明显，但相信在”骇客“和”侦探“故事结束的如今，我们依然能够期待一个崭新的《数码宝贝物语》的到来。

“数码”度：★★★☆☆
点评人：北山杉

●惊悚时刻

游戏中有不少支线任务都带有悬疑恐怖元素，例如在任务“作弊大作战”中，便差点发生中学生“排队跳楼”事件，为了加强恐怖元素，这里的画面还特地变成了与老电视相似的模糊镜头，令人脊背发凉。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

中世纪的模拟器

天国降临 救赎

Kingdom Come: Deliverance

机种：PS4/XOne
厂商：Warhorse Studios
类型：角色扮演
版本：美版
发售日：2018 年 2 月 13 日
对应人数：本地 1 人
售价：59 · 99 美元



以冷兵器战斗和中世纪历史为背景的角色扮演游戏有很多，《骑马与砍杀》以及《巫师》算是比较有代表性的两个系列。但这两个系列游戏都有一个共同点，那就是它们的故事都是建立在虚构的世界观上。前者是长期处于战乱的卡拉迪亚大陆，后者则是典型的西方魔幻文学世界观：人类、矮人、精灵等种族同时居住在一块大路上，中世纪更多的只是点缀而已。而《天国降临 救赎》却不是，它的故事是建立在我们这个世界过去的历史上，中世纪历史在这里并不是点缀，而是本体。

《天国降临 救赎》的故事发生在 1403 年的波西米亚（今捷克），玩家扮演的主角亨利本是一介平民，却被卷进了波西米亚国王瓦茨拉夫四世以及匈牙利国王西吉斯蒙德的战争中。和真实世界一样，在本作中玩家不会去探索满是超自然怪物以及陷阱的地下迷宫，更不需要爬上山顶去挑战邪恶的巨龙。游戏中所有的一切都是真实的：NPC 们白天出去工作，结束工作后就会回家或者聚集在酒馆里喝酒聊天；在一些比较大的城镇里，晚上还会进行宵禁，白天热闹的街道上只剩下拿着火把巡逻的卫兵。

而作为一款 2018 年的开放世界游戏，本作的地图面积出乎意料的“小”，面积大概只有 16 平方公里，换作现实也只是波西米亚地区的一个小区域而已。16 平凡公里是个什么概念呢？ 2011 年的游戏《上古卷轴 V 天际》的地图面积为 39 平方公里，《巫师 3 狂猎》更是它的数倍有多。但麻雀虽小五脏俱全，你能在游戏中找到各种小聚落、城镇、城堡以及隐藏在树林和废墟中的强盗营地。

游戏在“真实”上也做到了极致，玩家需要和现实世界一样进食和睡觉，饿了会影响角色状态，吃撑了也会。角色的技能会根据玩家使用次数的增加而成长，玩家的游玩习惯会影响角色的成长方向。技能种类更是种类繁多，从常见的剑术、开锁，到喝酒、读书应有尽有。对了，玩家扮演的亨利一开始是个文盲，连字都不懂几个。因此如果要想读懂技能书，玩家还需要去找村子里的文书才能学会读书看字。游戏中的 NPC 对玩家的态度甚至会根据其装备和整洁程度来改变，当你穿着一身干净发亮的盔甲时，那些地位较低的 NPC 都会对你毕恭毕敬，甚至尊称你为骑士大人：即便你不是骑士，身上的盔甲仅仅只是从一个死掉的骑士上面搜刮的。

不过和以上这些“真实”相比，对于新玩家来说，战斗才是本作最大的门槛。游戏最大程度还原出了真实冷兵器战斗的氛围，玩家需要利用躲闪和格挡来让对手露出破绽，然后挥动武器攻击对手。游戏中还有“连段”的设定，根据玩家挥动武器方向的不同，结合起来可以打出很多效果不错的连段。虽然和真实还是有点差距，但本作的战斗依然非常有趣，前提是你得非常熟练在实战中运用以上各种技巧，要不然战斗会变得非常困难、无趣，甚至还有点滑稽。而大概是为了反映真实，本作中玩家在一对多的情况下会非常危险，恼人的锁定系统更是成为玩家战斗的最大“阻力”。

除了锁定系统，本作还有很多不人性化的地方或者缺点：玩家需要消耗“保存药剂”才能随时存档、频繁的读盘、不太友好的教学系统以及存在于支线以及主线任务中的各种大大小小的 BUG。比如小到任务导航消失，大到关键 NPC 直接失踪。不过对于那些喜欢真实历史题材和冷兵器战斗的玩家来说，本作依然是一款不容错过的游戏，从中可以获得的乐趣甚至可以让玩家无视掉上述的这些缺点。

●梦碎时刻

在本作中，装备和技巧的差距可以通过人数差来弥补，因此即便玩家全副武装，同时面对三个以上的强盗时还是要撒腿就跑。虽然和平时我们游戏里见到的以一敌多从容自若的“骑士大人”差距甚大，但姑且也算是真实还原嘛对不对……

硬核度：★★★★☆

点评人：三日月



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

超硬核的生存之旅

潜龙谍影 生存

METAL GEAR SURVIVE



机种：PS4/XOne
厂商：Konami
类型：动作射击
版本：中文版
发售日：2018年2月20日
对应人数：在线1~4人
售价：266港币

作为“《潜龙谍影》系列”的衍生作品，在没有了小岛秀夫的金字招牌下，《生存》可以说一经问世便饱受恶名，主要的矛头还是来自于Konami每况愈下的口碑和对该系列强行魔改压榨价值的行为。然而抛开成见仅从游戏本身来看待《生存》，它的素质究竟如何呢？

繁多有趣的系统

作为丧尸题材生存游戏，玩家能看到各式各样的流行元素，例如丧尸、捡垃圾、组合道具、多人合作等在这部作品中巧妙融合，尤其硬核的生存系统更是强调了本作的主题。

生存的核心玩法与以往类似题材的游戏有很大不同，除了常规的收集素材外还需要控制食物、口渴、氧气的补给，相比起那些行动迟缓的丧尸，饥饿才是玩家最大的敌人。因此在游玩的过程中玩家便将一直处于焦虑的状态，而在战斗时焦虑的状况更会加重。高难度的游戏体验或许在初期会显得过于困难无法适应，但一旦掌握了节奏后“生存”的魅力便会慢慢的展现出来，随着通关后探索度的提升，建造系统的解锁，这一部分将更加偏重策略性的经营。

战斗方面本作同样很有想法，从最初的铁丝网长枪到后期的火焰机枪杀阵，游戏一直强调玩家要灵活运用陷阱与障碍来使武器发挥出更大的作用，哪怕后期神兵在手，也要计算好任务的报酬是否值得花费高昂的维修材料，而用材料更廉价的陷阱是否又能发挥出更佳的效果？表面上是动作射击为主的操作，实际却是创意与计算能力的考验。

可惜的是本作在有FOX引擎的基础上，明明有如此丰富的玩法，却因为官方想要主推网络多人游戏，而将一切系统藏在了通关之后，并且繁琐又拗口的中文翻译教学，每一句都在考验玩家的耐心。



有始有终的if剧情

剧情方面巧妙的规避了原作的剧情分支，在异世界展开了一条if路线，也算保护了原系列故事的完整。本作20小时的单人部分，流程不算太长，故事的表现方式也有些晦涩，但在异世界和穿越时空这种大背景下，却干净利落的讲述了一个完整且足够有趣的故事，没有留下任何的彩蛋或者剧情伏笔，在如今的环境下也算少见。

无法掩盖的商业气息

为了榨干系列最后的价值，自然不会投入太多的资金，本作几乎所有的场景素材都是曾经留下的遗产，包括地图、人物、武器等等，几栋大型建筑物是直接从《幻痛》中修修补补拿过来使用。

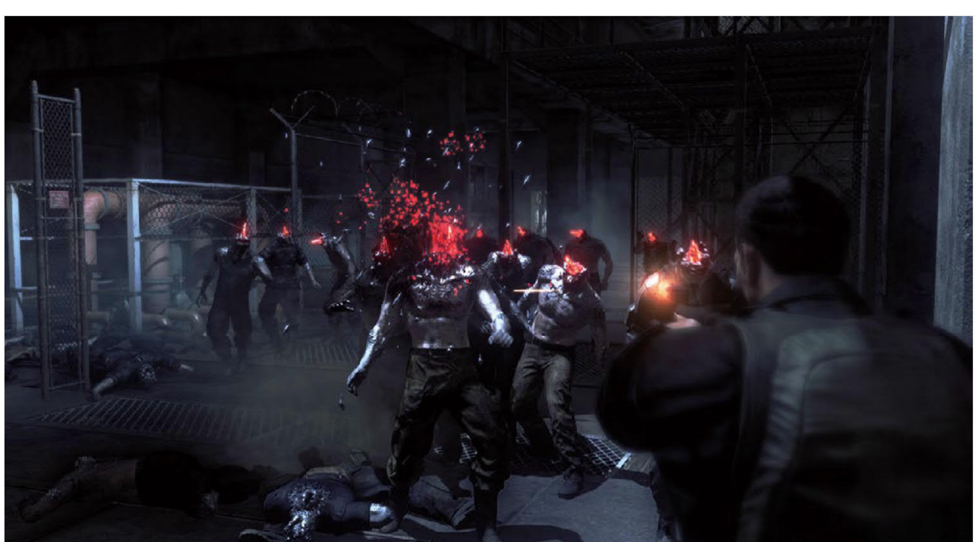
主打的多人部分可以说是彻彻底底的商业产物，枯燥乏味的模式以及不断降低奖励任务报酬（多次通过后续补丁降低了多人模式下任务的奖励），都在恶意的索取玩家的时间，直到笔者写完本段文字都没有人获得“所有武器”的成就奖杯，可想这之中的掉率是有多恶心。氪金部分的收费也相当高昂，单开启一个人物位就需要耗费10美元，更别提按时长收费的会员服务了，好在这些收费点对于个人体验没有太大影响，也算是制作人最后的坚持了。

作为一款定价40美元的作品，虽没有继承“《潜龙谍影》系列”的灵魂，但仅从游戏性方面来说《潜龙谍影 生存》仍有着自己独特的魅力，绝对值得喜欢生存、探索的玩家体验一番。

生存度：★★★★★
点评人：六等星

饥饿时刻

游戏中角色的饥饿下降速度几乎可以和《怪猎》里面aibo相媲美，明明丧尸看上去才是有危险的生物，但搜刮到食物远比获得子弹、武器等要开心许多——“看前面地上有只老鼠，别让他跑了！”



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

再议 358 的失败的原因

真 · 三国无双 8

真 · 三国无双 8



机种：PS4/Xone
厂商：Koei Tecmo
类型：动作
版本：中文版
发售日：2018 年 2 月 8 日
对应人数：本地 1 人
售价：349 人民币

《真 · 三国无双 8》（以下简称 358）发售之时正值狗年春节前夕，我第一时间为游戏时光网站写了一篇评测，现在登陆 vgtime · com 点击深度评测就能看到。这篇评测的原名是《开放世界救不了 358，但救得了无双》，发表时负责编辑感觉标题太长，就把后半段删了。从我起的原名不难看出，对于 358 转型为开放世界游戏我是持肯定态度的。但随着时间的推移，在体验了众多同类游戏，特别是在重玩得奖无数的《塞尔达传说 旷野之息》（以下简称 BOTW）后，我的观念发生了动摇：开放世界真的是未来无双的正解吗？

虚有其表的开放世界

尽管玩家对 358 的评价普遍不高，但 358 相比之前的系列作品仍有不少优点。设计者为玩家做出了一个庞大的中华大地，尽管比不上历史模拟专业户育碧，但对于中国玩家来说还是无比亲切的。光是走马观花转上一圈，就能花掉几十个小时。这种探索的乐趣是前所未有的，由此派生出的赚钱打猎找素材等要素也比过去单纯的刷刷刷要有趣得多。正是出于这些原因，不少玩家（包括早期的我）对 358 始终持一种宽容的态度，并无比期待下一部作品。

然而仔细一想就能发现，这些优点其实是任何游戏在开放世界化后都会具有的，换句话说这算是开放世界玩法的固有优势。这就像是世纪之交时兴起的动作游戏 RPG 化浪潮，加入升级要素后就能照顾不擅长玩动作游戏的人，加入素材掉落后游戏时间就会得到延长，如果再加入技能树系统那么连角色成长都会带有策略性。动作游戏这一历史悠久的游戏类型正是得益于此，才能在新千年里成功延续下来。如今动作游戏又开始往开放世界发展，尽管限于各种原因这些开放世界有大有小，但彼此的套路都是差不多的。

也就是说，358 的这些优点，其实并不能证明开放世界适合无双，因为这只是开放世界玩法具有的天然优势。扒掉 358 表面的那层开放世界框架后，不难发现 358 的开放世界只是虚有其表。除去技术方面的缺陷，358 在游戏要素的安排上可以说是一塌糊涂。尽管游戏设计了古币、书简、金钱、素材、打猎等众多要素，但在平衡性方面做得非常差，给人感觉就像是生硬地把这些要素安插到地图各处。光是钓鱼就可以搞定古币和金钱，打猎仅需要少量点数就能拿齐奖励，地图上的宝箱里全是一些没用的东西。这样的安排让设计者花了大力气制作出的开放世界只剩下了看风景这惟一的亮点。

与 358 形成鲜明对比的是 BOTW。BOTW 尽管席卷各大奖项，但它也不是一款完美的游戏，像它的游戏要素安排同样有简单粗暴之嫌。例如不管是什么任务、宝箱、杀敌、迷你游戏，玩家一次性能获得的金钱上限就是 300 卢比，功能相同的 120 个神庙通过证和 900 个果实的设定更是直截了当。然而 BOTW 却有两个很关键的设定，一是回复 HP 主要靠料理，二是武器耐久度偏低，这就使得玩家需要不断冒险来保证自己的续战力，而这种一碗水端平的设计使得玩家更愿意去发掘新的地点。而在 358 中除了很少用到的道具和弓箭外缺少类似的核心设计，这就使得玩家在找到几个能快速获利的地点后就丧失了冒险的动力。

历史总是惊人相似

如果 358 的问题仅在于开放世界虚有其表的话，那 358 还不能算是大失败。然而 358 在转型开放世界的同时，却丢失了很多系列赖以成名的东西。这其中最令人不能理解的就是大幅删减动作模组和变更早已成熟的动作系统。在此前的系列历史中，仅有《真·三国无双 5》出现过同样的情况，其结果就是该作成为了 358 之前系列公认的失败作。而 358 在这两点上可以说是有过之而无不及，而且官方还敢在发售前堂而皇之地将其公布出来，实在是不知道哪来的信心。而等到游戏发售后，堪称历代最低的帧数又成为了游戏的关键词，成功打消了大批围观群众的购买意愿。另一个不能忍的地方是本作还破天荒地删除了双打设定，同时也不支持联机，各方面都开了历史的倒车。

其实早在 358 发售之前，就有不少玩家表示不看好。究其原因，除了以上问题外，开放世界玩法和 358 的核心要素毫不相干也是一大原因。“《真 · 三国无双》系列”成功的原因不外乎三点，一骑当千的爽快感、人数众多的人气角色和独具特色的动作要素。这三点事实上都和开放世界玩法不搭，甚至可以说是相悖的。例如一骑当千的爽快感就意味着满满的同屏人数，对于拥有庞大地图并强调读盘速度的开放世界游戏来说是致命的。另外开放世界游戏极少会出现复数主人公，主要故事集中于少数角色，而 358 却要为 90 名角色设计剧情。

如果有足够的时间和金钱，也许我们真能看到一个 90 名拥有完整剧情的角色在细节丰富的中华大地上纵横捭阖的神作。然而这样的做事风格完全不会出现在 Koei Tecmo 身上，《决战 II》、《欧普纳》的失败已经让这家公司无比清醒。问题来了，既然不可能保证各方面都尽善尽美，那么怎样才能保证游戏能如期上市呢？答案自然是在某些方面做出牺牲啦！于是我们就看到了如今的 358。如今看来，即使是设计者自己，估计都不认为开放世界是未来无双的正解。选择开放世界，只是为了做出变化。不这么想的话，我们很难理解 358 在上市前能通过品控。或许设计者的真意是效仿当年的 355，故意把系列的素质拉到一个很低的位置，这样下一作推出后玩家就会因为系列回归正轨而欣然买单了。

熟知中国文化的光荣估计是“穷则变，变则通，通则久”的忠实信徒。光荣推出的游戏系列，前后两作一般都会有明显的不同，极少有新作仅是在前作基础上缝缝补补的情况。至于是变好还是变坏，这不是关键，关键就是要变。举个简单的例子，《三国志》、《信长之野望》不算威力加强版和各种外传，各有 13 和 15 部作品。这么多代流传下来，哪怕每代只改一点点，游戏早就应该变得完美无缺了吧？然而残酷的事实却是两个系列最新的作品都是恶评如潮。历史总是惊人的相似，不过习惯就好。能玩到 358 我已经很满意了，像《太阁立志传》、《苍狼与白鹿》、《决战》啥的，你今天想骂都骂不到呢！

创新度：★★★☆☆
点评人：纱迦

●作死时刻

358 的 Steam 版原本已包含中文，但被官方屏蔽了，有小伙伴机智地通过修改注册表调出了中文。结果官方在下一次更新中彻底删除了中文，此举彻底激怒了 Steam 玩家，本来就不高的游戏口碑更加惨烈。结果过了几天，官方又宣布会在未来的更新中恢复中文。我和我的小伙伴被这一连串令人智熄的操作惊呆了！



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

绝地求生
在争议声中大步前行

文：以佚之名　编：北山杉



在号称“游戏界的奥斯卡”的 TGA2017 颁奖典礼上，发生了一件怪事，那就是在评选范围内的“年度最佳多人游戏奖”一直没有公布，直到第二天才正式揭开谜底。最终，《绝地求生》毫无悬念地击败了《堡垒之夜》、《COD 二战》、《油彩军团 2》、《马里奥赛车 8 豪华版》、《命运 2》，夺得该项殊荣。

尽管在 TGA 上，最佳持续运营和最佳电竞游戏两大奖项依旧被 FPS 游戏《守望先锋》获得，但这也无法掩盖《绝地求生》在 2017 年所造成的现象级反应。现在看来，“吃鸡”的流行，不仅取代了“大逃杀”成为了人们对于这个游戏类型的统称，还让其成为了这个游戏类型的代表，向更高的历史地位发起冲击。

缘起

曾几何时，FPS 游戏是射击游戏中的宠儿。但随着时代的变迁，硬件性能的日趋强大和玩家的更多需求，使游戏内含的元素越来越多。如今，除了探索和收集以外，在更多的时候还会同时推出第一和第三人称视角的游戏模式，相比起来纯粹的 FPS 游戏反而变得更加珍稀。尽管《守望先锋》在 2016 年 TGA 上获得的“年度游戏”殊荣被广泛认为给 FPS 带来了又一次复兴的机会，但如今，无论是号称“最强 FPS 年货”的“《使命召唤》系列”，还是在 FPS 电子竞技领域中斗得难解难分的《反恐精英》和《穿越火线》，都在推出的最新版本中尝试触及“大逃杀”模式。

当然，这些在 FPS 领域呼风唤雨的王者要向“大逃杀”领域探索，自然难免被玩家以当今最热门的“大逃杀”类游戏《PlayerUnknown's Battlegrounds》（简称“PUBG”）——也就是我们熟知的《绝地求生》——为参照物，作出比较，因此我们有必要来了解一下这款游戏的前世今生。



▲ 多人生存游戏《Dayz》

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

《绝地求生》并不是突然出现的现象级的游戏。在它出现之前，“大逃杀”类游戏就已经并不罕见，从“《武装突袭》系列”的“大逃杀”MOD到《Dayz》，这些各具特色的作品都是最早的“大逃杀”游戏模式的雏形。而这些游戏和MOD的出现，大部分都和一个人的名字有关，那就是布兰登·格林（Brendan Greene），他有一个更为著名的名字“PlayerUnknown”。至于格林为什么会如此青睐“大逃杀”类游戏，这就要从十多年前的那部经典电影说起。



▲ 日本电影《大逃杀》

2000年，改编自同名小说的日本电影《大逃杀》（英文译名：Battle Royale）上映，在影片中，因国家的崩溃而导致的失业者比比皆是，消极的影响传达到了年轻一代的心中，越来越多人选择拒绝上学，因为即使上学也会在教室内遭到暴力行为。为了消解公民对于教育制度崩溃和少年犯罪的愤恨，也为了培养少年少女们在逆境中的生存能力，一条名为“BR法案”的极端法律应运而生：每年随机从全国的初中3年级中选出一个班级，把学生们送往受行动范围限制的、荒无人烟的地方。每个学生都配给地图、粮食和各种各样的武器，并且佩戴违反规定便会自行爆炸的特殊项圈。他们在三天之内必须自相残杀，直到留下最后一个幸存者。在此期间学生发生的杀人、致人伤害、持带枪械等违法行为都不会受到法律制裁。哪怕是曾经要好的兄弟或是亲密的恋人在这个残酷的规则下也只能兵戎相见，人性中的暴力因子在绝境中被彻底释放，而和野兽的自相残杀行为不同的是，作为智慧生物的人类在“大逃杀”的过程中却充满了情感和智慧的冲突，给旁观者所造成的冲击也要更加真切和剧烈。

这个概念影响了后来诸多动漫和游戏作品的创作，其中就包括了格林。长大后的格林成为了一名游戏MOD的开发者，并且在《武装突袭2》中谋求到了一个MOD制作者的身分，他将自己的“大逃杀”情结运用到游戏创作中，一个名为“Dayz：Battle Royale”的MOD应运而生，并且一举成为了玩家最为喜爱的MOD之一。在“DayZ”成为了一个独立的游戏项目之后，格林还同样为《武装突袭3》设计了“大逃杀”模式。

●《H1Z1》与大逃杀

尽管外界对于格林的了解甚少，但并不妨碍这些采用了“大逃杀”规则的MOD获得甚佳的口碑，更没有妨碍业内人士对于这位MOD制作者的赏识和认可，索尼在线娱乐（SOE）便是其中之一。他们力邀格林以顾问身份加盟了《H1Z1》的开发团队，后者在加入后便很快为这款僵尸世界生存游戏打造出了“大逃杀”模式，使游戏的内容得以大大丰富，并且受到了玩家的欢迎。再后来，《H1Z1》分裂成了《H1Z1 只求生存》和《H1Z1 杀戮之王》这两部风格大相径庭的作品，前者以在僵尸世界中活下去为目的，需要不断收集素材，构筑自己的避难所；格林则在后者中尝试加入新的元素，呈现出节奏明快甚至带有几分街机风格，并且有别于“《武装突袭》系列”的“大逃杀”模式。再后来《H1Z1 只求生存》去掉了主标题，完全独立；而《H1Z1 杀戮之王》则去掉了副标题，独占了《H1Z1》的名号，也让“大逃杀”彻底成为了主要的游戏模式，随着《H1Z1》人气的不断攀升，格林的影响力在无形中也随之不断提高。不过随着SOE被出售并更名为“Daybreak”以及《H1Z1》的开发接近尾声，格林作为顾问的工作似乎也到了尽头。

慧眼之人再度登门，这次来的是韩国游戏工作室蓝洞，他们提出由格林来担任其新作的总监。韩国游戏业界一直对自己的设计和创意有着十足的自信，此次是首次有韩国厂商向外国人提供这个职位。不仅如此，蓝洞甚至允许将新项目以“PlayerUnknown”命名，要知道在游戏史上能够得此殊荣的人并不多，最为人熟知的例子便是“《文明》系列之父”席德·梅尔以及“战争小说大师”汤姆·克兰西。虽然格林的成就暂时未能和这些前辈们相提并论，但蓝洞此举可以说是相当有诚意，格林也欣然地接受了这份职位，并开始了人生中第一次担任游戏总监的经历。



▲ 《H1Z1 杀戮之王》

崛起

《绝地求生》的开发从2016年初开始，向来重视效率的格林希望在一年内推出可供测试游玩的游戏版本，但问题在于《武装突袭》也好《H1Z1》也罢，都有着完整的游戏引擎，身为MOD制作者的格林只需要拿着完美的素材发挥自己天马行空的创意即可。但是蓝洞虽然在MMO游戏制作上有着丰富的经验，但要达到在复杂庞大的场景中自由战斗的要求，以蓝洞现有的引擎显然不具备这样的条件。在花费大量人力物力自行开发引擎以及使用成熟的知名引擎进行开发之间，蓝洞选择了后者，而性能强劲并且拥有诸多工具包和特性的虚幻4引擎也因此成为了优先选项。

在和EPIC取得联系之后，PUGB小组的开发工作取得了实质性的进展。EPIC在技术上积极提供帮助，让甚少涉足“大逃杀”类型的虚幻引擎得以快速搭建出开发环境，从而让开发变得极为顺利。然而，在顺利的开发背后，潜藏着的危机也随之不断进行着酝酿，当然这是后话。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

格林领衔的团队吸取了过去的经验教训，尝试将“《武装突袭》系列”的真实感和《H1Z1》的运营经验相结合，制作出了一幅巨大而且拥有各种地形地势特征的岛屿地图，让玩家不再像传统竞技类 FPS 游戏那样很容易便对地图烂熟于胸。同时，格林吸取了上世纪中叶盛行的“粗野主义”建筑设计风格，构建了荒岛小镇上的房屋，不修边幅的钢筋混凝土风格带来的毛糙、沉重和粗野感，与荒岛绝地的氛围十分相称。与此同时，各种不规则的建筑风格给玩家带来了更多的攻守战术和装备选择，大幅提升了游戏的可玩性。

《绝地求生》版的“大逃杀”模式包含了多种战略战术元素，玩家想要获得胜利，除了依靠精准的枪法，还需要相当的智慧，是进是“苟”（游戏术语：指的是在游戏中以躲藏为主，并不主动出击）都需要审时度势、步步为营：在毒圈和随机轰炸之中不断移动，多次选择适合自己展开战斗的地形和战术，布下陷阱猎杀和反猎杀，在许多时候杀敌并不是最重要的，活着才是，最后再加上点运气成分，才能让玩家“大吉大利，晚上吃鸡”。当然，这段庆祝词在游戏的英文版本中则会显示为“Winner，Winner，chicken dinner”。

行文至此，需要宕开一笔，科普一下这个看上去有些无厘头却极富代表性的短句。关于这个短句的起源有两种说法，更为人熟知和接受的一种说法是出自美国赌徒的俚语，意思是赢了这把，今晚就能吃上鸡肉饭。因为在当年的美国赌场，赢一把最少能得到两美元，而一份有三块鸡肉和土豆蔬菜的套餐往往售价 1.79 美元，因此赌徒们都喜欢在下注前喊出这句话，意在为自己增加点好彩头。另一种说法则是源自英国赌徒的俚语，“chicken dinner”在俚语中是“Winner”的替代词，这种用法意在增加节奏感，更加朗朗上口。这两种说法究竟谁才是真正的起源如今已无从考究，而这句话的流行事实上也并非这两个出处的功劳。2008 年电影《决胜 21 点》中，这句话经由好莱坞的推广走向了全世界，其中文版本将其翻译为更押韵和喜庆的“大吉大利，晚上吃鸡”。这个翻译被沿用到了《绝地求生》中，成为玩家拿到第一名的时候便会出现的贺词。尤其是在国内，“吃鸡”这个缩略的叫法更是被人广为接受，不仅成为了《绝地求生》的代名词，甚至被当作玩家进行所有“大逃杀”游戏时的统称。

如果说《绝地求生》的走红让“吃鸡”成为了年度热词，网络直播则成为了游戏迅速爆红的最重要的途径。国外的 Twitch 以及国内的一众游戏直播平台的兴起，成为了大大小小的游戏资讯视频网站和论坛之外，玩家之间互相交流的重要平台。当这些直播平台大力推广某款游戏的时候，效果可谓是相当惊人。《绝地求生》的崛起便是其中最显著的例子之一。

2017 年 3 月下旬推出体验版的《绝地求生》，自发售伊始就迅速成为了 Twitch 主播的新宠，在病毒式传播的带动下，仅仅三天就为蓝洞带来了超过 1100 万美元的收入，随后便是一系列近乎梦幻的销售记录：游戏发售两周 Steam 平台销量过百万，两个月后销量便已经来到了 400 万，到了九月，PUBG 的销量突破了千万大关，截止至 2018 年 4 月，《绝地求生》在 Steam 周销量排行榜上达到了惊人的 54 连冠，虽然随之而来的 55 连冠被育碧发售的新作《孤岛惊魂 5》终结，但仅仅相隔了一周便又重返冠军宝座，从如今并未消退多少的热度来看，《绝地求生》的成功在未来还会持续一段相当长的时间。

在 PC 端上的大获成功，让《绝地求生》得以试水更广阔的领域，不断拓展其影响力。除了在“双 12”登陆 Xbox One 之外，腾讯还一举拿下了《绝地求生》的国服独家代理权，并且联合旗下天美和光子两家工作室群，



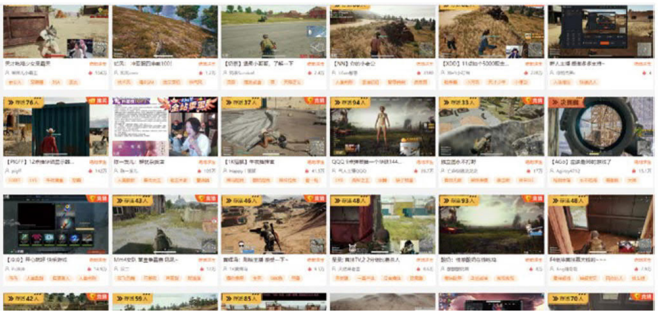
分别打造出来了《绝地求生 全军出击》和《绝地求生 刺激战场》两款手游。

移动互联时代的到来，使得移动端硬件性能有向桌面端慢慢靠拢的趋势，加上潜在的玩家用户群体数以亿计，使得手机成为了极具潜力的游戏终端。就如当年的掌机一样，许多在主机和 PC 上取得成功 IP 都选择了在手机上推出衍生作品，同时也有许多效仿其风格的同质化产品相继登陆手机平台。《绝地求生》引领的“吃鸡”模式盛行，吸引了不少竞品抢先登陆移动端，提前开辟了新的战场。

可以说，优质而扎实的游戏创意，直播平台的疯狂推荐以及各种衍生品的出现，在客观上都推动着“吃鸡”类型游戏的蓬勃发展，让我们得以经历和见证一个传奇的兴起。

然而，尽管媒体评分相当高，但《绝地求生》并不是那种质量和口碑双丰收的作品，那些在客观上促进“吃鸡”类型游戏发展的因素，同时也带来了许多负面的影响。

争议



如今打开各大直播平台首页，“吃鸡”游戏都会占据着显眼的位置，《绝地求生》专区更是热闹非凡，哪怕到了大半夜也还是有不少人在修仙直播。其中不乏钻营于此，水平颇高的主播，但也有一堆玩票的主播顺应潮流投身“吃鸡”大业，像顶着清华状元的头衔、喜欢直播小众独立游戏“女流66”、玩“三男一狗”（注：指“《横行霸道》系列”游戏）还要等红绿灯，收获粉丝无数的老司机“陈一发儿”、身处《英雄联盟》分区却以唱歌为主业的冯提莫、当然还有著名的游戏解说 Miss 和小苍等等，尽管游戏水平并不出众，但是凭借着亮丽的外型和各具特色的长项，还是吸引了玩家的关注，这些玩家观看直播的目的或许并不一定是全为游戏，但好歹也能各取所需。

随着快消时代的到来，热点游戏被消费的周期被大量缩短，《绝地求生》的兴起吸引了大批以游戏技术为卖点的主播跟风加入，其中不乏以退役职业玩家的名号加入直播界，利用曾经的光环为自己今后的生计谋个出路的主播。但即便是曾经的职业选手，在同类型游戏中转型都尚需时间，何况是直接跳到另一个完全不同的游戏类型。职业选手尚且如此，水平参差的主播更是如此，顺利吃鸡者百中无一。为了留住观众，也可说是留住票子，某些主播开始采用一些不能见光的小技巧，虽然在不被发现的情况下看上去“没毛病”，但是一旦被发现却可以引起轩然大波。当初的“阿怡代打”就引起了广泛关注，而最近魔音糯米、五五开、蛇哥等人在“吃鸡”中的疑似外挂风波更是引发了轩然大波，人们痛恨那些享有无数关注和崇拜却道德有亏的行径，但更多的是抱着看热闹的心态，无论是出于何种原因，游戏的外挂问题都因此被放到了风口浪尖。

● 外挂与反外挂

即使当初《H1Z1》火热的风头一时无二，最终依旧毁于外挂，而比前者有过之而无不及的《绝地求生》同样面临严重的外挂问题。外挂和游戏之间就像是病毒与宿主的关系，只要平时有浏览某些“具有中国特色”游戏网站的朋友都不难发现，在许多知名游戏的主页下，都挂有“修改器”一栏，这个好听的名字背后往往就是各种各样改变游戏公平性的外挂，但由于单机游戏的外挂制作起来相对简单，因此这些外挂绝大多数以免费形式公诸同好。

到了讲究实时 PVP 对抗的网游中，许多计算都是在官方服务器上进行，使用外挂也变得相对困难了许多。不过由于生存射击类游戏拥有大量在本

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲ 开启了外挂后的游戏界面。

地客户端上计算的数据，因而此类游戏的外挂却存在着极大的生存空间，加上《绝地求生》的超高人气，以及“吃鸡”所需要的技术含量，使得不少人为了能享受“吃鸡”而不介意花点钱来快速“提升”一下自己。究其本质来说此类玩家和许多网游“氪金”玩家没什么两样，只是购买官方外挂和非官方外挂区别而已。凡此种种因素，都为《绝地求生》的外挂猖獗提供了客观条件。

随着《绝地求生》的日益流行，目前相关的外挂行业已然形成了自己的产业链和规则，包括按难度为外挂标价和针对反外挂行为的应对方案。那些跳伞过程中一拳打死人、跑步比车还快，可以将 98K（注：游戏中的一把狙击枪）放大成意大利炮这些无异于作死的外挂算是极为低级，只能图一时之快；中级外挂则是能自动跟随瞄准，无需压枪便可以在百米外轻松点杀；高质量的外挂不会直接致死，却可以完全神不知鬼不觉透视建筑，让使用外挂的玩家可以轻松掌握补给品和对手的位置，以逸待劳，只要不是技术太烂或者运气太差都能获得好成绩，这种外挂由于在服务器上并没有异常行为，因而十分难以检测。

作为“宿主”的官方，想要将身上的“病毒”彻底拔除，一方面只有加强反外挂系统的监测力度，另一方面则是派出卧底，购买相应的外挂代码，进而获取特征码并加以封禁，而外挂制作者也会懂得将求购者分组，分别发放几组在代码上有所区别标识的外挂，一旦某一组的外挂被封禁，就会对这些账号重点筛查，嫌疑者将永不再为其提供服务。攻守进退之间，犹如“无间道”一般。而面对外挂猖獗，蓝洞在反外挂方面的水平以及态度才是更多玩家所诟病的地方，在多次主播涉嫌开外挂的风波中，蓝洞的官方声明总是姗姗来迟，甚至一度发生反转。虽然经常公布封禁账号的数量，但依然并没有从根本上遏制外挂的横行。如今的状况更像是蓝洞一边将如印钞机喷发一般的钞票收入囊中，一边看着这个游戏慢慢被外挂给摧毁。

除了外挂问题之外，《绝地求生》还有一个广为诟病的地方：诚然，《绝地求生》在竞技性和新鲜感上确实有着过人之处，但在使用了强大的虚幻 4 引擎开发的前提下，游戏的优化却是相当糟糕。掉帧、卡顿和延迟几乎成为游戏的标配。有愤怒的玩家直接在推特上 @PlayerUnknown，直言“你的游戏就是一坨屎”，这位《绝地求生》官方媒体的回答却是语出惊人，骂人不带脏字：“感谢你的反馈，Steam 上有 7.81 亿款游戏，希望你能找到你喜欢的一款。”这样的语句虽然有一定道理，但态度并不端正，这也反映在官方推出优化维护方面慢吞吞的节奏上。就连微软和英伟达这两个业界大佬都看不下去，不得不派出数个精英团队，试图帮助蓝洞优化相关的版本，好让《绝地求生》在自家硬件上可以更好地运行。

变数

反外挂力有不逮，游戏优化交给强力外援，那还有蓝洞什么事情？别说，还真有。

《绝地求生》的火爆，催生了大量同质化的作品出现，一方面制造出市场繁荣的境况，这是自由主义经济市场模式下的必然结果，各具特色的同质游戏大浪淘沙，共同分享市场的大蛋糕。

不能不提的是 EPIC 官方出品的《堡垒之夜》大逃杀模式。游戏采用了卡通化风格并加入了沙盒世界的自由建筑元素，玩家可以通过搜集素材并快速建筑楼梯、围墙和碉堡等建筑，为“大逃杀”模式加入了不少新的变数。自 2017 年 7 月上线以来，《堡垒之夜》同样在全球市场上收获超过两千万的粉丝，在去年的 TGA 上，《堡垒之夜》同样成为了年度最佳多人游戏的候选者，更是令蓝洞官方深感不满。

他们的副总裁、同时也是《绝地求生》制作人 Changhan Kim 在今年 9 月份接受 PCGamer 采访的时候，直言并非针对“大逃杀”模式的模仿风潮，而是直接将矛头对准《堡垒之夜》在 UI 和玩法结构上复制了《绝地求生》。指责 EPIC 一边收取蓝洞使用虚幻 4 引擎所产生的巨额授权费用，一边毫不声张地抄袭《绝地求生》相关内容，甚至诱导《绝地求生》的粉丝尝试“更棒的大逃杀游戏”……究竟是《堡垒之夜》于德有亏还是作品真的形成威胁令蓝洞坐立不安，才出言指责，相信公道自在人心。

结语

无论如何，凭借着极佳的内容架构，新颖有趣的玩法，恰如其分的成功快感，更重要的是极高的话题性，《绝地求生》有着一款成功的游戏需要具备的所有条件。游戏的现象级的热度和对“大逃杀”类游戏模式的发展所起到的促进作用注定名留青史。

万事有代谢，往来成古今，已然火爆了一年的《绝地求生》终究会有衰落的一天，而在此之前，争议声都会围绕着这款人气之作，不过这并不见得是一件绝对的坏事。就像《寻梦环游记》里的经典台词所说“死亡不是终结，忘却才是”。如果有朝一日，没有人再愿意提起《绝地求生》，那这款游戏就算完成了自己的历史使命。而作为普通玩家的我们，或许只是希望在那一天到来之前，能够真正地、尽情地享受“吃鸡”的乐趣。



▲ 堡垒之夜里的“吃鸡”模式。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

落花终有时而回忆长存

《秋之回忆》历代作品回顾

文：北山杉　美编：Juxi



一提起《秋之回忆》，诸位看官想必并不陌生，这款罕见地在国内曾经拥有过官方代理的游戏，在当年让许多国内玩家第一次接触到了美少女游戏这一小众分支，1 代的女主唯笑和彩花更是被很多人奉为童年女神。在那个论坛盛行的年代，从 Kid Fans Channel 到澄空学园，从百度贴吧到黄金之海，粉丝们建立了众多秋之回忆主题论坛来讨论、交流游戏中的剧情和角色，这对于美少女游戏这种小众文化来说，是极为罕见的情况，也侧面说明了这款系列的优秀素质。

算上不久前刚刚推出的《秋之回忆 8 无垢少女》，这个系列已经走过了 19 个年头，你很难想象一个美少女游戏会拥有如此绵长不衰的生命力，即便在这期间它曾遭遇了员工不合、开发公司破产、资金不足等许多游戏外的困难，但这个系列最终还是顽强地活了下来，并为我们奉献了太多精彩、欢乐、忧愁的回忆。19 年是一段漫长的时光，漫长到从 1 代开始一路玩过来的粉丝或许已经从一名青涩的少年跨越到了结婚生子的人生阶段，因此即使这款游戏严格来说在美少女游戏界并不能算作出彩，大热过的作品也只有一两作，但今天笔者仍然想要为大家分享这款系列一路走来的点点滴滴，因为这款系列曾经的经历，以及对中国玩家的影响都颇具传奇色彩，下面就让我们来一起回顾这个系列的所有正传作品，唤醒那些被时光尘封的记忆吧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



回忆的开端
秋之回忆

原名：メモリーズオフ
发售日：1999 年 9 月 30 日
中文名：秋之回忆
平台：PS/PSP/PC/X360

1999 年～ 2000 年这两年，此前已通过《きゃんきゃんバ ニ -? プルミエ - ル》（中文名：初见兔女郎）、《6 インチま いだ - りん》等作品成功进入美少女游戏制作业界的 Kindle Imagine Develop 株式会社（以下简称 KID）看准了这个市场的潜力，决定孤注一掷，倾全公司之力先后推出了两部风格完全不同的作品——《秋之回忆》和《Infinity》。对于彼时的 KID 来说，由于前几年在游戏机主板上的决策失误，整个公司已经陷入了进退维谷的境地，转型不可避免，因此这两部作品的成功与否无疑关系到 KID 能否在接下来在原创道路上越走越远的愿景。尤其是在 1999 年 9 月 30 日率先推出的校园风美少女恋爱游戏《秋之回忆》（以下简称 MO1），这款被 KID 寄予厚望并孤注一掷的作品在其中扮演的可谓是力挽狂澜的角色。

《MO1》的诞生是一个不大不小的奇迹，对于当时人手紧缺的 KID 来说，为了节省外包费用和工期而不得不从社内发掘制作人员，一些此前甚至没有接触过美少女恋爱这种游戏类型的员工也加入到了《MO1》的制作团队中，其中就包括了从未写过剧本的打越刚太郎和音乐人阿保刚。这两位在后来因为“《秋之回忆》系列”和“《Infinity》系列”而名声大噪的编剧和音乐制作人在当时仅仅是两个初出茅庐的普通职员，一个刚刚结束动作游戏《ペプシマン》（中文名：百事超人）的制作，一个在社内名不见经传，却因为《MO1》而结缘，从此改变了他们接下来的人生轨迹。



■打越钢太郎

这里有一个小插曲：《MO1》在企划阶段为了迎合市场的潮流，曾一度被设计为了一款 SF 类型的游戏，后来由于高层的反对，才完全剔除了其中的科幻元素，成为了一部单纯的校园恋爱作品，而其中的 SF 元素，被次年发售的一款名为《Infinity》的游戏继承了下来，继而成为了 KID 的另一个伟大的游戏系列——“《Infinity》系列”的开端。

《MO1》发售后的首周，在日本国内取得了 18000 套左右的销量，这个数字对于一个新兴的美少女游戏厂商来说足以值得骄傲，聪明的 KID 也决定趁热打铁，在游戏发售后立刻开始制作相关的周边产品，从设定集到原声 CD 再到屏幕保护程序，无一不在诉说着 KID 对于资金的渴望。此外 KID 也积极向国际市场进军，在 2001 年底和北京新天地公司合作在中国大陆发售了《MO1》的 PC 版，此举让许多国内玩家第一次接触到了这个系列。

由于时间线被设定在了秋季，《MO1》大量采用了黄色和棕色等较深的色调，将季节的气息和剧本中那股哀愁的氛围恰到好处地表现了出来，在当时色彩表现并不丰富的年代下能够做到这样的品质足够令人赞叹。在角色设计上，既便以如今的眼光再回过头来看这部作品依然不会感到过时，由插画家佐佐木睦美担纲的角色设计从这部作品开始便为系列定下了一个写实风格的基调，并一直延续到了系列的第 5 部正传。



打越刚太郎的才华在这部作品上发挥地淋漓尽致，由他担纲的今坂唯笑线从校园日常的描写、玩家情感的积蓄和调动，到结局高潮部分的爆发，均有不少出彩之处，完成度也非常之高。主人公智也和两位青梅竹马之间深深的羁绊更是令不少玩家潸然落泪，也正是这条线所确立的以回忆（黑历史）贯穿剧情主线的设计被沿用到了系列历代作品中，成为了“《秋之回忆》系列”的标志。

由于是系列的开山之作，本作当中的不少设定和角色在后来的作品中都得到了保留，其中最典型的就是万年不变的男配角——稻穗信了，这位陪伴了系列所有男主角的角色已经成为了“《秋之回忆》系列”历代作品当之无愧的第一男配，启发和激励了一代又一代男主们在恋爱的道路上不断前行。当然，作为初代男主，三上智也和稻穗信之间的友谊也是最深厚的，历代其他男主都无法企及。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

“神性”角色

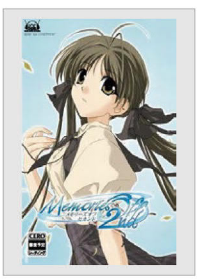
值得一提的是，《MO1》在剧本上赋予角色的“神性”设定是系列独一无二的存在。当然，这也是由于作品诞生时的年代所致。上世纪 90 年代下的 ACG 作品里经常能看到一些完美得如神明一般纯洁无暇的角色，其中最典型的便是宫崎骏惟一的长篇漫画《风之谷》的女主娜乌西卡。而在美少女游戏业界也是如此，在《MO1》之前，KID 曾经移植过一款名为《ONE ～辉之季节～》的作品，该作品的制作团队是 Tactics，也即是后来大名鼎鼎的 Key 社的前身。尽管没有确切的证据表明 KID 在移植《ONE ～辉之季节～》时深受影响，但从《MO1》的架构和角色设计上与前者的确有一定的相似之处，虽然不一定完全准确，但泣系游戏的确善于塑造带有“神性”的角色，或许打越在企划时深受启发，才为玩家带来了今坂唯笑、桧月彩花以及伊吹美奈裳这 3 位“神性”角色。当然，这并不是说“神性角色”的设计不好，恰好相反，“神性”角色的线路往往能够带给玩家超越一般美少女恋爱游戏角色的震撼和生离死别的剧情。这也是为什么即使过了 19 年，《MO1》仍被老玩家们津津乐道的原因之一。

当然，《MO1》也并非是完美无缺的，至少在剧本设计上还存在一些明显的疏漏和不足，例如雾岛小夜美线与其他线路相比几乎被“腰斩”的长度和内容、部分角色线路之间的设计 BUG（玩家一旦选错某几个选项则几乎必定会进入唯笑线）等，这也反映了 KID 在原创美少女游戏制作上的经



验不足。

此外，关于“秋之回忆”这个官方中文译名的来历，也有一番有趣的争论。原文标题直译过来应该是“记忆封闭”，但由于国内在最初引进《MO1》时并没有做长远的打算，而“秋之回忆”这个译名用来描述故事发生在秋天的《MO1》十分恰当。尽管等到故事发生在夏天的《秋之回忆 2》时才意识到了不对，但由于“秋之回忆”这个译名已经在国内玩家之间口耳相传，形成了品牌效应，因此即便此后的作品和秋天毫无关系，也都统一译作“秋之回忆”。



蔚蓝的夏日物语 秋之回忆 2

原名：メモリーズオフ 2nd

发售日：2001 年 9 月 27 日

中文名：秋之回忆 2

平台：PS/PS2/PC/DC/PSP

在《MO1》初步取得成功后，次年，KID 的另一个金字招牌——“《Infinity》系列”的第一款作品《Infinity》也正式发售，这款兼具 SF 与恋爱催泪风格的作品受到了玩家们的广泛好评，再加上同期发售的《梦のつばさ》（中文名：梦之翼），这 3 部作品让之前为了生计而东奔西走的 KID 获得了宝贵的喘息时间，并且逐渐走上了正轨。

在具有前传性质的《Memories Off Pure》和《Infinity》的 DC 复刻整合版《Never7 ～ The End Of Infinity ～》发售后，KID 从资金困境中渐渐地走了出来，并且通过以上作品积攒了大量美少女游戏制作经验。此时，负责《MO1》企划和编剧的打越刚太郎、负责配乐的阿保刚，以及《Infinity》的缔造者中泽工等一批新人也开始逐渐展露锋芒，这一切都预示着 KID 即将迎来一个前所未有的巅峰时期。

事实也正是如此，2001 年 9 月 27 日发售的《秋之回忆 2》（以下简称 MO2）在制作阵容上可谓是星光璀璨，佐佐木睦美继续担纲角色设计，而由打越刚太郎领衔，中泽工、笹成希多郎、三浦洋晃的加入让本作的工具阵容空前豪华，也让本作成为了系列少见的所有线路都保持了高质量水准的作品。在配乐方面，阿保刚也发挥出了水准以上的水平，主菜单界面的配乐“With Memories”更是成为了整个“《秋之回忆》系列”的主题曲之一，在系列接下来的作品中都有各种变奏版本出现。除此之外，在声优阵容方面，尽管在当时名声不显，但水树奈奈的加入让白河萤这个角色在如今仍然保持着超高人气。

和当年的许多美少女游戏不同的是，《MO2》在剧本设计上大胆地在一开始便为男主角伊波健安排了一个既定的女友，同时也是本作的第一女主——白河萤，如此一来当玩家操作健去攻略其他角色时，无论如何也绕不开萤这一关，这为剧本的冲突设计减少了不少难度，当然，对于玩家来说每次攻略一个女主都要背叛一次萤，这无疑是一件对内心十分煎熬的事情。（笑）

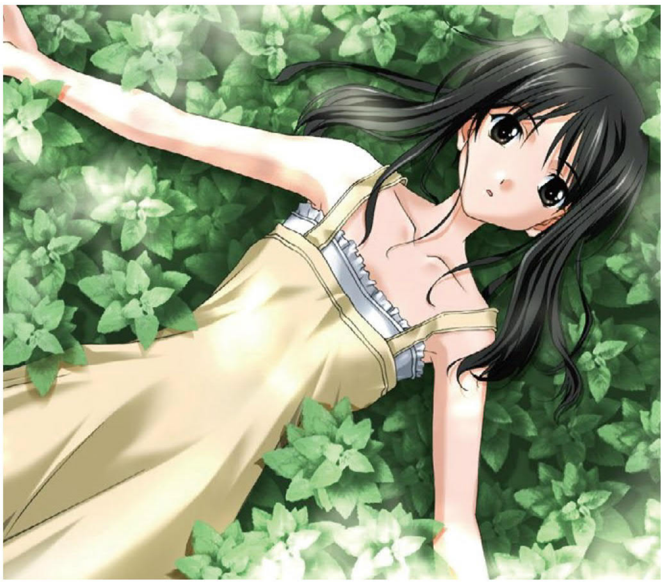


在中泽工和笹成希多郎这两个分别擅长逻辑架构与剧本编写的脚本家加入后，《MO2》没有重蹈前作的覆辙，让主线路萤线一家独大，甚至在飞世巴和白河静流线以外的其他角色线路中刻意隐藏萤健矛盾，加强这些角色自身同健的矛盾冲突，使剧本极具可看性。这也是为什么《MO2》的众多角色都有其独特的一面，从人气分布来说也十分平均。这里要着重提一下由中泽工和笹成希多郎共同合作完成的一条角色线路，他们在这条线路中塑造出了一个神秘的“异质”女主，使得这条线有别于其他线路，成为“《秋之回忆》系列”最独特的角色线路之一。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

异质女主

正如《MO1》的成功离不开塑造完美的“神性”女主，在笹成希多郎的加入后，《MO2》也加入了一个在“《秋之回忆》系列”，乃至整个美少女游戏史上都鲜少见到的异质女主——南燕。



相比整个《MO2》来说，南燕线都是一个异数。这条线路拥有超长的容量、复杂的选项以及各种晦涩的对话，就连结局也充满了种种谜团，无法一言以蔽之。造成这条线路如此复杂、冗长的原因是因为在真正进入燕线之前，玩家首先需要经历一个萤 / 燕共通篇，这个篇章主要围绕着萤、燕和健三人来推进情节，南燕在这个篇章中所扮演的是一个知性大姐姐的角色。而到了燕篇之后，故事便开始围绕着燕、健以及健的好朋友中森翔太这三人来进行，此时的南燕又变成了一个令人怜惜，让人产生保护欲的对象。因此，整个燕线既经历了故事中心（即角色）的变化，也完成了角色形象的前后反转，再加上谜团重重的 GE 和 BE 两个结局，复杂程度可见一斑。

不用说，擅长故事架构的打越刚太郎负责了这条线企划，具体的剧本执笔则是由笹成希多郎来完成，而中泽工则负责了燕线 GE 结局部分的执笔。这三人的合作使南燕线成为了“《秋之回忆》系列”的一抹异色，笔者曾在 UCG418 期的特别企划中将打越刚太郎、中泽工以及笹成希多郎形容为 KID 社的黄金三角组合，原因无他，经他们之手的《MO2》和《EVER 17》不仅成就了 KID 的巅峰时期，也分别是“《秋之回忆》系列”和“《Infinity》系列”难以企及的一座高山。

Cure 理论的引入

有了中泽工的加入，《MO2》就注定不只是一个校园纯爱游戏这么简单。相比打越刚太郎这种能够驾驭多种风格和题材的故事、擅长剧本架构的“全才”，中泽工则显得要偏科许多，比起写故事，他更擅长世界观设定和虚拟理论的创建，这两点和 SF 元素浓厚的“《Infinity》系列”不谋而合，但到了主打校园纯爱的“《秋之回忆》系列”中，要将这种“超现实”的世界观毫无违和感地带到这个世界中却并不容易。

最终，中泽还是在相摩线中做到了，在这条线路的一个附加结局中，他成功将超现实元素运用到了其中，让原本故事性偏弱的相摩线一举吸引了许多“《Infinity》系列”爱好者的目光。如果你尝试用中泽在《Never7》中自创的 Cure 理论来解释相摩线其中的一个结局，便会发现一切的不合理元素顿时变得合理了起来，这个结局也比相摩线之前的两个结局要来得更加完美。当然，这是一个只属于相摩线的小插曲，从整体上来看，《MO2》还是一个原汁原味的《秋之回忆》，在此后的“《秋之回忆》系列”作品中，也再未出现过像相摩线那样带有鲜明“《Infinity》系列”特征的角色线路。



由于作品质量过硬，《MO2》在发售后取得了远超《MO1》的评价和销售成绩，和同年发售的《EVER17 ～ the out of infinity ～》一起，让 KID 这个命途多舛的小厂总算在美少女游戏界站稳了脚跟。然而彼时的外部环境其实并不算乐观，竞争对手 Key 社已经开始独凭借“催泪三部曲”之一的《Kanon》显露出了锋芒，总算缓过来一口气的 KID 自然也不会放过这个抢占市场的良机，在《MO2》推出仅仅一年后，玩家们便迎来了“《秋之回忆》系列”的第三部正作。但也正是这部作品，成为了 KID 由盛转衰的转折点。



转折点
秋之回忆 3 想君

原名：想い出にかわる君～メモリーズオフ～　**中文名：**秋之回忆 3 想君
发售日：2002 年 11 月 28 日　**平台：**PS/PS2/PC

《秋之回忆 3 想君》（以下简称 MO3）是“《秋之回忆》系列”之中的一个另类（现在看来《MO8》也有这种迹象，暂且按下不表），KID 在本作中一反常态，将故事舞台设置在了大学，主角们的主要活动地点也脱离了学校，来到了更具有社会气息的一家名为 Cubic Cafe 的咖啡厅中。由于故事舞台的改变，本作的剧本相较于前两代来说更加成人化，在许多线路中除了恋爱外更加入了许多对社会、生活的观点和反思，这些都是在主打校园恋爱的前两作中难以见到的。这一切的一切都在表明，KID 这次想要做点不一样的东西了。

《MO3》的主要编剧是名不见经传的 绿犬ふう ，这也是他惟一一次为“《MO》系列”创作剧本，和星光熠熠的《MO1》、《MO2》的编剧阵容比起来，似乎有点过于寒碜，剧本风格的大变似乎也就不难理解了。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

●剧情锁和成对线路设计

《MO3》的变革主要体现在剧本上，本作是系列首次加入“剧情锁”设计的作品。整个故事分为前篇和后篇，前篇主要由公共线和 6 位女主的个人线路组成（Main Story），而后篇则几乎全部围绕着第 7 位女主黑须彼方来进行展开（True Story)，玩家只有打通前篇全部 6 位女主的个人线路，才能打开剧情锁，开启 True Story 篇章（TS 篇）。

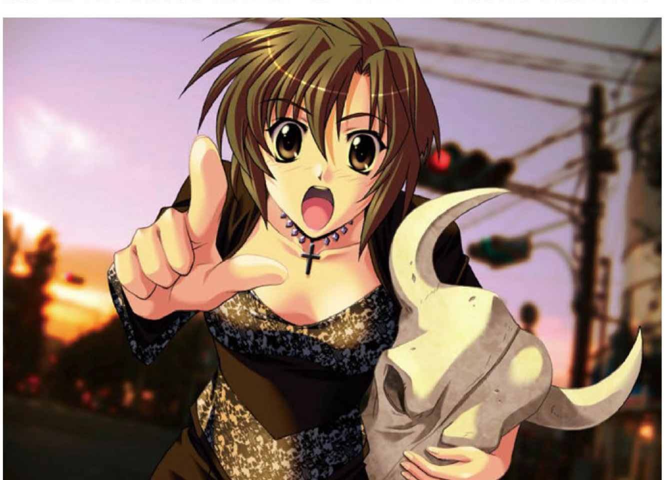
不同于系列前两作围绕着核心主角——今坂唯笑和白河萤（也即是所谓的官配）来展开故事和制造矛盾冲突，《MO3》在剧本设计时创造性地采用了将所有女主两两成对，互相制造矛盾冲突以此来展开个人线路的方式。具体做法是将 6 位女主分为 3 对，每对女主互相之间都存在一定的联系和牵扯，玩家进入某位女主的个人线后，势必会频繁和这位女主成对的另一位女主打交道，展开一段复杂的剧情冲突，就连 True Story 也不例外。这样的设计无疑在增加剧情冲突密度的同时，减少了玩家观看重复剧情的频度。(《MO2》中玩家在各线路背叛萤的行为实际上就是一种重复剧情)。此外由于个人线路主要围绕着两个女主展开，在进行角色背景设定时，也可以减少制作人员的工作量。



●优点与缺点

在当时，《MO3》剧本的结构设计无疑是十分优秀的，但与此相对的，过于羸弱的剧本质量却成为了这款本该成为系列革新之作的本作最大的软肋。在 True Story 篇章解锁之前，冗长的共通篇和发挥严重不平衡的个人线路（尤其是鸣海沙子线）在被《MO2》养刁了口味的粉丝们眼中都是极大的扣分项，即便靠着优秀的 True Story 拉回了不少分数，但有耐心看到隐藏剧情解锁的玩家还剩下多少呢?

当然，本作共通线剧本也并非一无是处，尤其是对于男性角色的塑造要高于前两作。除了万年不变的稻穗信之外，田中一太郎、力丸真红郎、飞田扉等一批富有个性的男性角色的加入，让《MO3》看起来更像是一出群像剧，而并非前两作惯例的男主角一言堂。也正因为有了他们的衬托，





《MO3》男主加贺正午的形象才会变得更加立体，几个男人之间的交流和讨论也让许多男性玩家的代入感增加了不少。

绿犬ふう对《MO3》的另一大贡献是为玩家揭开了稻穗信的部分过去，片仓史希这个对信有着特殊意义的角色在《MO1》曾被侧面提及，在《MO3》中虽然还是没能露脸，但一段特意为她和信安排的剧情让玩家知晓了这个万年男配角背后的故事，即使这并不是信最终的归宿。只不过绿犬ふう在《MO3》里对男配角的极力着墨无论怎么看都有点“不务正业”的感觉。(笑)

●音彼之争

在当年国内论坛还盛行的年代，所有和“《秋之回忆》系列”相关的论坛针对“《MO3》里谁才是第一女主？”这个千古谜题都或多或少地爆发过论战，而几乎所有的论战都围绕着 TS 篇的两位女主角来进行的。正如我们之前所述，《MO3》的剧本采用的是成对的线路来进行设计的，就连 TS 篇也不例外，而 TS 篇中成对的两个主角，正式这场席卷各大粉丝圈纷争的源头——荷岛音绪和黑须彼方。

黑须彼方在本作中的设定是男主角正午突然消失 3 年的女友，两人的感情也因此一度中断，在此期间温婉尔雅的荷岛音绪抚慰了正午心中的创伤，两人间的感情也因此迅速升温。随着归来的彼方在经历了一系列事件后开始

■黑须彼方



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■荷岛音绪



试着向正午坦白自己的心意，她和音绪之间的战争似乎已经无法避免……

在《MO3》中和彼方有关的大部分剧情都被剧情锁锁在了 TS 篇中，而音绪则在前篇里便能进行攻略。从线路的重视程度来看，似乎专属于 TS 篇的彼方要更胜一筹，但实际上音绪在 TS 篇中的戏份占比并不低，尤其是 TS 篇本身就是接续在音绪 Good End 结局之后的篇章，音绪的性格设定和强势的彼方比起来也稍显弱势，容易引人疼惜，因此伴随音绪线从前篇一路走来的玩家对音绪的好感显然不亚于充满了谜团的彼方。于是双方粉丝之间的大战便一触即发了。

事实上，在 TS 篇中，你很难在这两位争锋不让、互相唱着对手戏的角色之间做出抉择，彼方的存在固然贯穿全作，牵扯着正午的过去，但音绪却也代表着新的回忆，这种你方唱罢我方登场的纠结感恰好是《MO3》最为精妙的部分，也是绿犬ふう和笹成希多郎（有迹象表明他参与了 TS 篇的编写）合力贡献出的最精彩篇章（当然和其他线路对比就有点过于头重脚轻了）。至于官配这个问题，由于 KID 如今已然作古，5pb. 也对其避而不谈，没有后续证据的支持，音绪和彼方两人恐怕今后也很难再争出个高下吧。

TS 篇是 KID 对“《秋之回忆》系列”的一次新尝试，从完成质量和玩家讨论度上来看，这个篇章的质量无可挑剔，甚至在深度方面对前两作完成了超越，但或许正因为 TS 篇太过优秀，从而令其他角色的线路变得暗淡无光，整个剧本架构也显得过于头重脚轻。本应有更多深度可挖的鸣海沙子、百濑环线都是浅尝辄止，未免有赶工之嫌。即便从现在看来，我们也不知道 KID 为什么会将自己的一个招牌系列交给一个此前从没参与过这个系列的人的手中，或许是为了保证《Remember11》这个“《Infinity》系列”最大的争议之作的质量因而没有让打越和中泽参与《MO3》的编剧；或许是因为 KID 自身想要对这个系列作出更大的突破，毕竟接连做出《Kanon》和《AIR》的 Key 社已经如日中天，如果再坚持过去小格局路线的校园恋爱无法和这些作品在市场上竞争。总之，《MO3》的变革既是一场无奈之举，也是一次失败的赌博。



另一个巅峰
秋之回忆 4 从今以后

原名：メモリーズオフ～それから～
发售日：2004 年 6 月 24 日
中文名：秋之回忆 4 从今以后
平台：PSP/PS2/PC

2004 年对于 KID 来说是一个拥有惨痛记忆的一年，花费大力气制作的“《Infinity》系列”最新作《Remember 11 ～ The Age Of Infinity ～》在市场上收获了两极分化的评价，销量持续走低，而与此同时 KID 内部也传出了员工不合的消息，中泽工和打越刚太郎似乎在制作《Remember 11》时产生了较大的分歧，具体的过程虽然我们无从得知，但从中泽包办了《Remember 11》几乎所有重要的制作岗位，以及打越刚太郎在制作人员表里化名榥潮钢的举动中仍然可以看出一些蛛丝马迹。

《MO3》和《Remember 11》这两部“《秋之回忆》系列”和“《Infinity》系列”最新作的接连失利，对于当时的 KID 来说几乎是一记重创，几乎已经到了风雨飘摇的地步，不过好在《秋之回忆 4 从今以后》（以下简称 MO4）的发售，在 2004 年替 KID 挽回了一点颜面。



由《Remember 11》的制作时引发出来的内部矛盾所造成的直接结果就是，KID 不得不像《MO3》那样再次启用新人担任挑起制作《MO4》剧本的重担，而这次 KID 选中了林直孝。

在参与《MO4》之前，林直孝也曾在《Remember 11》里为打越和中泽打过下手，这位后来在 5pb. 中大放异彩、“科学幻想”系列主要奠基人或许在那时起就深受两位“《Infinity》系列”前辈的影响。但无论如何彼时的林直孝还只是一介新人，若不是临危受命，恐怕他也不会得到连续接手《MO4》、《MO5》两部作品的机会吧。

总而言之，林直孝交出来的答卷还是令人满意的，甚至超出人们原本对于他的期待。

●另一部《MO2》？

伴随着《MO3》改革的失败，在系列众多粉丝和内部危机的压力下，KID 不得不改变制作方针，从激进全面转向保守，一边打出“情怀牌”，发售初代和二代的合集性质的作品《Memories off Duet》（没错，并没有将已经发售一年多的三代包括在内）拉拢系列老粉丝，另一边则正式推出了在各方面都和《MO2》很像的新作《MO4》，让《秋之回忆》重新回归了校园恋爱的正常轨道上。

或许是前作的失利带给 KID 的阴影太过浓厚，和《MO3》一样，《MO4》的原名也没有出现“4”这个数字，展示出来的底气似乎并不是很足。但直

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



到许多玩家打开游戏后，便立刻能感觉到这是一款在各方面都回归了《MO2》风格的作品。

《MO4》和《MO2》，不论是从角色设计、舞台搭建、情节设置上，都有着不少相似之处。例如故事舞台重新回归了2代的浜咲学园、男主角在一开始就有女朋友的设定、以及第一女主陵祈和《MO2》第一女主白河萤之间的师徒关系和共同的钢琴才能等，都充满了《MO2》的既视感，也难怪许多玩家将本作当成一部画面演出加强版的《MO2》来看待了。

KID对于《MO4》的决策不仅挽救了“《秋之回忆》系列”在玩家之间下滑的口碑，而且随之而来的销售数据也证明，情怀这种东西无论在什么时候都不会过时。

●《MO4》三女神



《MO4》之所以能够取得不错的成绩，除了在设定上和《MO2》有着千丝万缕的联系以外，林直孝担纲的剧本也功不可没，虽然没能达到如《MO2》那般所有线路都圆润自如，但其中三位女主的设定和剧情的质量却达到了近乎完美的程度，以至于在任何人气比拼中，这三位女主的人气都要远远高于《MO4》其余女主，在国内，粉丝们也亲切地将她们叫作“《MO4》三女神”。

难能可贵的是，被称为“三女神”的这三位角色就设定和剧情上来说几乎没有太多的共性，陵祈温柔可爱，和男主拥有一段无法被提起的过去；藤原雅出身古老且守旧的家族，外冷内热；花祭果凛则是大小姐出身，私底下是一名人气模特，待人礼貌。能够为这三位出身、背景和性格各不相同的角色分别设计出质量如此之高的个人线剧情，直接负责陵祈和花祭果凛线路剧本撰写的林直孝功不可没。

另外值得一提的是，由于《MO4》三女神人气太高，KID在2006年甚至专门为这三位角色推出了一款量身定制的后传性质的作品——《秋之回忆 从今以后 again》，玩家可在这部作品中分别体验三女神在原作个人线路结局后所发生的甜蜜物语。（俗称撒狗粮）

●商业化

实际上，除了情怀因素外，《MO4》的成功还是得归功于由林直孝领衔的剧本以及KID在其中所做的商业化努力。除了三女神线路外，安本亨塑造的妹系角色鹭泽绫，以及林直孝负责的MO系列首个电波系角色野乃原叶夜在剧本上的表现上也可圈可点，虽然比不上三女神那么完美，但也都写出了各自的特色。此外，《MO4》不但纠正了《MO3》因男性角色过多而带来的喧宾夺主的反效果，取而代之设置了两名颇具个性的女配角来活跃气氛，也正因为此这次《MO4》共通线路的氛围比《MO3》要好上许多。《MO4》也在《MO3》TS篇的基础上更进了一步，要求玩家进行多周目反复通关才能解锁最后的主线剧情，虽然听上去可能有些枯燥，但在实际游戏的过程中由于此次的剧本的确引人入胜，因此多周目带来的负面影响实际上也被降到了最低。

在全力抓剧本质量的同时，为了吸引更多的玩家，尤其是那些KID粉以外的玩家的关注，KID在MO4中也顺应潮流地加入了一些商业化的设计，在人设上，三女神的设计十分完美，从一开始便抓人眼球；在画面上，不仅背景和立绘的风格向市场主流靠拢，动态背景和特效的加入也为游戏演出增色不少。在剧本编写上，加入了许多娱乐观众的桥段和剧情：例如那个著名的开场分手桥段，让所有刚刚打开游戏的玩家大吃一惊；例如纱代里在游戏中虽然扮演的是配角，但却拥有一个属于她的结局，尽管这条线十分短小且有许多恶搞捏他……

KID此举虽然受到了部分老玩家的不满，他们认为《MO4》不再是前两代那样单纯的作品了，但不可否认这些手段的确吸引了不少新玩家入坑，并成功将“《秋之回忆》系列”推上了《MO2》以来的又一个巅峰，尽管这也仅仅是昙花一现。



KID最后的遗产
秋之回忆5 中断的影片

原名：メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム　**中文名**：秋之回忆5 中断的影片
发售日：2005年10月27日　**平台**：PSP/PS2/PC

即便凭借《MO4》优秀的销售成绩在2004年把KID成功从死亡的泥潭中拉了回来，但“《Infinity》系列”自《Remember11》之后随着核心成员的纷纷流失，已然一蹶不振，从中也可以侧面看出“《秋之回忆》系列”对于核心制作成员的依赖要远小于“《Infinity》系列”。总之，2005年~2006年这两年，KID其实一直处于苟延残喘的状态，即便它尝试了各种办法，推出了各种类型的其他作品，但仍然避免不了最后的命运。在此期间，《秋之回忆5 中断的影片》的诞生就像是对着已经奄奄一息的病人做出最后一次抢救，虽然早已无可救药，但这款不过不失的作品至少将“《秋之回忆》系列”的未来的可能性延续了下去。

《秋之回忆5 中断的影片》（以下简称MO5）从整体风格到角色设计都和《MO4》一脉相承，制作人员也几乎没有发生太大的变化，林直孝仍然担纲本作主要编剧，具体负责日名明日香和仙堂麻寻路线的撰写，而从《MO3》开始便替代佐佐木睦美的松尾幸弘和舆水隆之也继续在本作担任角色设计。稳定的制作阵容至少保证了本作的质量不会出现较大的起伏。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



●似《MO3》又不是《MO3》

在游戏发售前，令不少玩家感到担忧的是，本作地剧情架构在某种程度上和《MO3》有些类似，不仅重新回归了大学舞台，并且同样有一个和黑须彼方类似的强势女主——仙堂麻寻，因此即便官方在发售前几个月就发布了本作的官方小说，但仍不免让人感到担忧，直到游戏发售后才销声匿迹。

硬要拿来对比的话，《MO5》实际上是一款很“《MO4》”的作品，虽然将故事舞台搬到了大学，但主人公的活动仍然是以与大学息息相关的社团——Cum 研为中心来进行展开的，并且贯穿整个游戏的主题也是洋溢着青春气息的“拍电影”，这和充满了沉闷话题以及社会讨论的《MO3》有本质上的区别。

本作也是继《MO2》之后，首次在标题中添加数字“5”来指明正传地位的作品，虽然 KID 取了个巧，按照电影拍摄中的惯例在数字前面加了一个“#”号，但这足以表明此时的 KID 已经承认《MO3》和《MO4》是整个系列的第 3、4 部正传了（对比《MO3》和《MO4》的 OVA 被冠以 3.5 的序号）。

●一家独大

现在想来，大概林直孝对于仙堂麻寻这个角色有着超出常人的喜爱，否则便不会让麻寻线的质量、长度、内容方面都远远超过《MO5》的其他女主角。

《MO5》历来为人所诟病的便是线路设计不均衡的问题，在此之前，系列从没有哪一作能够像它那样把所有和主线有关的矛盾全部集中到了一条个人线中来进行解决，即便是《MO3》号称彼方篇的 True Story，也需要和另一位人气女主荷岛音绪唱对手戏。但在《MO5》中，对麻寻的塑造几乎是从游戏一开始便以一个巨大的悬念尽可能地吊住玩家的胃口，与此同时在麻寻线中也少见地采用了男女主视角不断转换的叙事方式来加强玩家获取到的信息，在这样的塑造强度下，一个超人气女主的诞生似乎也就不是那么困难的事了。而与之形成鲜明对比的，便是在各种海报中占据最前方位置的名义上的“第一女主”日名明日香了，实际上她在《MO5》中的戏份和麻寻相比少得可怜，因此想要将当年的“音彼之争”再次套到《MO5》上，便几乎是一件不可能的事情了。

不过抛去麻寻线的一家独大，《MO5》的各条线路剧情还是有颇多看点的。和《MO4》多元化的主题不同，编剧在本作的许多线路中都加入了对于“生死”的思考和讨论，而这反过来也推动和组成了主线剧情的部分立意，如果玩家将麻寻线放在最后，先观看其他角色的剧情，那么在通麻寻线时，会更加直观地感受到林直孝对于“生死”以及“梦想”这两个主题所展开的深入反思。也正因为如此，本作相比《MO4》虽然在剧本的平均质量上有所不如，但难得的少了许多商业化气息，变得更加纯粹，或许这也是老 KID 留给“《秋之回忆》系列”玩家最后的遗产吧。



●安可

2006 年 12 月 1 日，KID 株式会社正式宣布破产，原本计划中的《秋之回忆 5 安可》的制作也随之变得扑朔迷离了起来。不过好在随后 5pb. 接收了 KID 的大部分遗产，并且让这部险些胎死腹中《MO5》后传能够以 KID 的名义进行发售，不得不说 5pb. 此举在老 KID 粉丝之间刷足了好感。

《秋之回忆 5 安可》承接的是正传中麻寻线的结局（官方钦定），但和《MO4》的后传《again》不同的是，玩家甚至可以在这部作品里劈腿明日香和另一名新角色一条秋名……这倒和此前 KID 在 2005 年发售的一二代后传性质作品——《秋之回忆 雨后》有异曲同工之妙。（只能说粉丝向的作品真是想怎么来就怎么来啊）

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



转型的十字路口
秋之回忆 6 三角波澜

原名： メモリーズオフ～ T-wave ～　　**中文名：** 秋之回忆 6 三角波澜
发售日： 2008 年 8 月 21 日　　**平台：** PSP/PS2/PC/X360

虽然自 2006 年年底后 KID 已经不复存在，但好在原先的大部分制作人员并没有就此分道扬镳，而是和 KID 的众多版权遗产一同进入了 5pb.，因此与其说是破产，不如说这更像是一场 5pb. 对 KID 的兼并，这对于玩家来说是一件好事，意味着“《秋之回忆》系列”还有存续的希望。

5pb. 显然也没有放弃 KID 花了十年之久培养起来的粉丝群体，在接手“《秋之回忆》系列”的版权后，便着手开始了新作的制作。2008 年夏季，《秋之回忆 6 三角波澜》（以下简称 MO6）正式发售，似乎比起老 KID 还有同时代的另一块招牌“《Infinity》系列”来说，“《秋之回忆》系列”的生命力和持久力要旺盛地多。

相比前面的 1 ～ 5 代，《MO6》对系列的变革可谓是向前迈进了一大步，比起《MO3》来说有过之而无不及。但这当然不是因为 5pb. 接手后擅自进行改动的结果，毕竟负责《MO6》的制作人和导演依旧是系列玩家熟悉的市川和弘 + 柴田太郎这对组合，角色设计方面，也依旧是松尾幸弘和舆水隆之这两位从 MO3 开始便一直担纲作画的画师。至于剧本方面，由于林直孝渐渐地将重心移到了“科学幻想系列”的首部作品《CHAOS;HEAD》之上（其实是被志仓社长忽悠过去的），此次则是由日暮茶坊挑起了大梁。这位剧本家虽然此前只参与过《MO1》和《MO2》的制作，但在人物塑造，尤其是“冰山”类型角色的塑造方面造诣颇高，成功塑造出了双海诗音和寿寿奈鹰乃这两位人气颇高的“冰山“角色。此外，日暮茶坊还一直负责“《秋之回忆》系列”官方小说的撰写，可以说是负责剧本的最佳人选。

●坚持与转型

虽然《MO6》的制作人员还是原班人马，但在进入宣传期后，许多玩家惊奇地发现，《MO6》最终的成品却和系列历代作品存在较大的差异，而这种差异主要就体现在画风上。

此前的“《秋之回忆》系列”并不是没有更换过作画人员，早在《MO3》时负责初代和第二代的佐佐木睦美就退出了制作团队，取而代之的便是松尾幸弘和舆水隆之。这两位画师在接手后虽然使后面几代的作品画风发生了一定的变化，但在总体上还是将系列传统的写实风格延续了下来。直到《MO6》的登场，玩家们才发现角色设计一直以来的写实风格被毫无保留地替换为了时下流行的萌系风格，许多 CG 也有刻意为了迎合新玩家的爱好之嫌。这种和前作有如割裂一般的风格变化使许多老玩家猝不及防，为此这部作品在当时受到了许多指责。

事实上制作团队此举也是实属无奈，自从 2006 年后，萌系作品开始在 ACG 界中大行其道，玩家的主流审美也随之而发生了变化，在新潮流的浪潮中，本就小众的美少女游戏界自然是首当其冲，君不见就连 Key 社这种最不卖“脸”的公司在这一时期的作品《星之梦》和《Little Busters!》都加强了萌元素的表现，一直不温不火的“《秋之回忆》系列”为了迎合市场而大改画面风格也是自然而然的事。而且从效果上来说，虽然招致了许多老玩家的嫌弃，但《MO6》也成功吸引了更多新玩家的目光，这是前几作都没能做到的事。



●还是情怀



▶女主远峰莉莉丝的形象很容易让人联想到《MO1》的今坂唯笑。

虽然《MO6》的画风大改，但由日暮茶坊领衔的剧本表现得却相当保守，既没有前两作那样复杂的剧本结构以及人物设定，也没有在其中加入更深层次的思考与讨论，就连行文对白上也相当浅显，给人的感觉是紧守住了美少女恋爱这一题材的一亩三分地，没能做出更多的开拓。但与之相对的，本作在情怀方面却做得相当努力，甚至可以说是“回归原点”的一部作品。它不仅将故事舞台重新搬回了初代的澄空学园，剧本中也添加进了不少和初代有关的彩蛋（恐怖面包、澄空传说），稻穗信的翻版佐贺亨，甚至就连名义上的“第一女主”远峰莉莉丝在人物设计以及性格上都和初代的今坂唯笑有不少相似之处，可以说是非常直白地想要勾起老玩家对初代的记忆了。

如果把剧本中致敬的要素去除，《MO6》其实是一个相当王道的恋爱小说，“学校”占据了作品的一个重要部分，再没有如前作那般看破生死，讨论沉重话题的打算。游戏的每条线路的质量都较为平均，剧本发挥稳定，没有特别突出的线路，虽然细读起来还是有不少亮点（比如由三浦洋晃负责撰写的铃代黎音线），但若是习惯了老 KID 时代跌宕起伏的叙事，再来研读本作的部分剧本便会觉得沉闷得让人想要打瞌睡，角色设定远大于剧本，这是《MO6》犯下的毛病之一，因此《MO6》也成为了玩家群体分化较为严重的一作。

要正确评价《MO6》这部作品，必须要结合当时的时代来进行综合评判。我们有必要指出，即便“《秋之回忆》系列”从 1999 年一直延续到了今天，作为一部美少女游戏系列的生命力可谓是做到了极致，但不论是从销量、本土知名度还是玩家口碑等方面来看，这个系列在美少女游戏圈从来没有达到过一线作品的水平，即便是巅峰时期的《MO2》和《MO4》，和同时期的顶尖作品相比仍然有一定的距离。巅峰如此，更别说经历过制作公司破产，好不容易重启的续作了，因此《MO6》在画面、剧本等各方面的平庸确实不值得大书特书，但也不是一件令人羞耻的事，在这样一个时代下，也只有转型才是一部老作品想要持续发展的惟一出路。更何况《MO6》的剧本也并非一无是处，由泽渡やよい打造的嘉神川克罗艾线成功塑造出了一位可与前作人气主角比肩的角色，在后传《秋之回忆 6 下一篇章》中出场的嘉神川诺艾尔更是成为了《秋之回忆 8 无垢少女》的女主角，足以见得《MO6》在为系列承前启后方面已经做得足够出色。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



变革来临
秋之回忆 7 勾指起誓的记忆

原名：Memories Off：指きりの记忆
中文名：秋之回忆 7 勾指起誓的记忆
发售日：2010 年 7 月 29 日
平台：PSP/PS3/PC/X360

《秋之回忆 7 勾指起誓的记忆》(以下简称 MO7) 是“《秋之回忆》系列”十周年公布的纪念作品，不少粉丝都对于这部带有纪念性质的作品饱含期待，尤其是在 5pb. 本社的“科学幻想系列”越来越红火的状态下，对于“《秋之回忆》系列”是否能做到更大的突破抱有十足的期待。

●变革



从某种意义上来说，《MO7》变革的力度要比《MO5》到《MO6》的变化来得更大。这种变化不仅体现在外在的游戏画面和人设，还体现在制作阵容和剧本风格的改变。

《MO7》的制作人由原来一直在系列中担当导演一职的柴田太郎担任，导演则启用了之前在 Staff 中名声不显的松本裕介。玩家的老熟人松尾幸弘和舆水隆之此次并没有再度出任《MO7》的人设，取而代之的是一名名叫森井しづき的新人画师，也正因为如此，本作的人设风格与系列所有作品都存在较大的差异。

剧本方面，两条主线剧情由同样是首次参加“《秋之回忆》系列”作品的川岛一洋担纲，但其他角色线路玩家也能看到许多熟悉的名字，例如：たきもとまさし（代表作品：藤原雅线、一条秋名线）、安本亨（代表作品：鹭泽缘线）和泽渡やよい（代表作品：嘉神川克罗艾线）。

可以看到，5pb. 在《MO7》的制作阵容里加入了一些首次接触这个系列的新人，并且占据着许多重要的岗位，因此作品风格上的变化也就不难预见，不过这并不一定就是坏事，从中我们可以窥见到 5pb. 为了彻底复活这个系列所做出的努力。

从外在来看，本作采用的画风虽然仍旧偏向萌系，但已经比《MO6》时期彻底倒向另一边的画风要好得多，至少发展出了一种独特的风格，CG 也十分精美，鲜少有像前作那样崩坏的场景出现，因此从玩家的接受度来看要比《MO6》要宽容许多。

从剧情上来看，本作显然是有追随《MO6》的脚步向《MO2》致敬的打算的，无论是以白河萤为原型设计的天川千夏、与南燕有微妙相似气质的南云霞，还是拥有寿寿奈鹰乃既视感的丽莎 · 凯西 · 福斯特线路，都能让玩家在某个游玩的某个节点想起那部系列名气最大的作品。并且不同于《MO6》的是，《MO7》虽然有向前辈致敬的意思，但仍然保留了很大一部分自己的特色和创新，例如好感度分歧选项的变种——“打勾勾”系统就是《MO7》特有的一个设计，这也是本作优于《MO6》的地方。

●轻松外表下的严肃主题



和前作的“返璞归真”不同，《MO7》并不是一部王道的美少女恋爱作品，虽然它从画风、背景再到日常描写，无一不透露着一股轻松欢乐的氛围，但随着剧情的推进，看似平淡无奇的日常下涌动着的暗流、主线背后的纠缠与黑暗不断提醒着读者：这的确是一款标准的“秋之回忆”式作品。

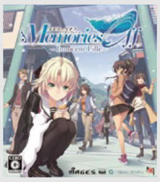
这种表面上看平淡无奇，实际上却暗流涌动的手法和《MO2》很像，但《MO7》所隐藏的真相显然要比《MO2》来得更加残酷，因此制作组加入了和《MO3》TS 篇类似的剧情锁设计来放慢玩家的阅读体验，只有打完 3 条其他女主的线路后才能开启剩下两位女主互相纠缠着的主线剧情。

毫无疑问，天川千夏篇和南云霞篇是本作的重头戏，几乎集中了所有的冲突和矛盾，这点又有些像《MO3》里 TS 音彼篇，但千夏和霞显然要和男主的过去结合得更加紧密。诚如前文所说，如果单独提取出《MO7》的主线，来和拥有系列最现实、沉重主题的《MO3》作对比，虽然现实感不及前者，但其残酷、纠结以及黑暗程度要远远超出，甚至可以看到一些明显带有 5pb. 风格的叙事手法出现。此外，星月织姬线路中对“师生恋”这种禁断恋情的展现和探讨也要优于《MO2》里的南燕线。(虽然南燕线的重点没放在这里)

在后续的访谈中，作为本作导演的松本裕介也提到，《MO7》的企划原案是一部十分严肃的，包含了权力斗争、流血和恐怖的作品，但考虑到“《秋之回忆》系列”的传统风格，这才加入了许多恋爱要素，将原本的杀伐之气降到了最低。也正因为如此，玩家才会在主线看到许多不同于系列以往风格的剧情和人设崩坏等场面的出现。

特别值得一提的是，天川千夏和南云霞作为《MO7》毫无争议的双女主，在玩家间，特别是中国玩家之中拥有的人气却有明显的差距。许多人因为网络上流传的一些“黑化”CG、剧情描述等先入为主地给天川千夏贴上了病娇和黑化的标签，反观南云霞，则更多的和温柔、隐忍、可怜等词汇联系在一起，这是一种不太负责的行为，当然负责主线撰写的编剧川岛一洋也有一部分责任。单看千夏线的质量其实水准非常之高，其中提到的对于强权、精神、心理学以及人格方面的探讨都十分出彩，而这些带有现实色彩的主题本应和《MO3》一样，在其他篇章中进行更加社会化的讨论，但《MO7》没有这么做，而是非常直白地将这种主题和探讨的结果转化为具体的行动，直接展示到了玩家的面前，这也就造成了玩家的注意力更多地是放在画面上的冲击，而忽略了千夏线背后所想要表现的意义。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



最后的回忆
秋之回忆 8 无垢少女

原名：メモリーズオフ -Innocent Fille-
中文名：秋之回忆 8 无垢少女
发售日：2018 年 3 月 29 日
平台：PS4/PSV/PC



虽然各方面的质量还算是不错，但《MO7》的销量其实没有达到 5pb. 的预期，加上 2010 年后“科学幻想系列”的人气水涨船高，而传统的美少女恋爱游戏却逐渐式微，因此关于“《秋之回忆》系列”最新作的计划也一再推迟，不少粉丝也在漫长的等待中逐渐对新作不抱有什么期望，直到去年，也就是《MO7》发售后的第 7 年，随着《秋之回忆 8 无垢少女》（以下简称 MO8）的公开，瞬间点燃了许多粉丝心中已经熄灭的灯火。

有意思的是，在《MO8》的制作团队中我们看到了华人团队 GloriaWorks 的身影，据悉，也正是由于 GloriaWorks 在其中所作出的努力，才使得 5pb. 下定决心重启这个系列，让《MO8》最终得以问世。

虽然时隔多年，但本作的制作团队仍然尽可能地保持了系列一直以来的制作阵容，柴田太郎和市川和弘继续担任本作的制作人，而企划、原案、导演则是由相泽こたろ一人担当。这里有必要特别提一下相泽こたろ这位为了《MO8》而贡献良多的 Staff，他在很早的时候便参与了“《秋之回忆》系列”的制作，曾担任《秋之回忆 6 下一篇章》的导演。此外，在私底下他对嘉神川诺艾尔（嘉神川克罗艾的妹妹，在《MO6》的后传中首次出现）十分喜爱，经常在推特上发布诺艾尔有关的图画和人设。从不可确信的考证来看，自从结束《MO7》的制作后，此君便一直在做《MO8》的企划（当然，主角肯定是诺艾尔），但由于 5pb. 社内对这个系列的前景感到担忧，因此始终未能如愿。好在最终等来了中国团队的加入和支持，才使得这个企划最终落地。从这些事例中可以看到相泽こたろ对于“《秋之回忆》系列”的热爱。剧本方面，除了下村健和白木原怜次是首次加入系列编剧外，其余的日暮茶坊、たきもとまさし、川岛一洋都是老面孔了，这里不再一一介绍。角色设计上，《MO7》的森井しづき没有出现在制作名单当中，这也意味着《MO8》的画风也会有所变化（从最终的结果来看还是比较令人满意的），佐佐木睦美和松尾幸弘虽然是作为特别嘉宾入选的制作名单，但看到这两位陪伴了玩家以及“《秋之回忆》系列”一路走来的画师的回归，仍然足够令老玩家倍感欣慰了。

在写到这里时，由于笔者还未能将《MO8》的所有线路全部通关，因此以下仅为个人根据已经通关的线路来尝试对《MO8》的突出特点进行归纳评价，如有偏颇之处，还望读者指正。

●深度有余而宽度不足

本作的剧本架构大致由三部分组成，分别是 Light Side、Heavy Side 以及 Another Side。游戏隐藏的主线在 Light Side 一侧故事中虽然略有提及，但悬疑色彩较淡，主要还是和恋爱有关。玩家只有打通一个角色的 Light Side 结局后，才能进入 Heavy Side，在这里玩家将了解到隐藏在故事背后的反转和真相。要注意的是，即便是 Heavy Side 也有多结局之分，玩家如果只打通其中一个结局那么也只能解开编剧设置的第一层真相，惟有将全部结局打通后才会让玩家接触到本作的最核心的部分。Another Side 则是专门为老玩家设置的“情怀专场”，打通 Heavy Side 后才能解锁。

本作在《MO7》的基础上更进了一步，大幅减少了日常描写，而将重点放在了故事的核心矛盾的制造和冲突之上，即便是在 Light Side，玩家仍然能够感受到剧情带来的压抑和沉重（除了寿奈樱线外），更别提叙述手法和剧情氛围神似“科学幻想”系列的 Heavy Side 了。总之，本作在剧情的纵向深度上几乎超越了系列的所有作品，但在横向的日常描写、人物塑造方面仅仅只能给到及格水平。但就目前通关线路的感受来看，本作的确是一款原汁原味的“秋之回忆”，虽然能看出编剧在情节设置，悬念制造和堆砌上尽力想要往“科学幻想系列”靠拢，但依然有着“《秋之回忆》系列”鲜明的特点——靠回忆串联起来的青春物语。

●一碗囊括了 20 年的情怀汤

虽然官方还没有明确表示《MO8》就是“《秋之回忆》系列”的最终作，但在宣传语中的“最后的回忆”字样很难不让人往这方面去联想，并且在实际游戏中，经典 BGM 的出现、众多老角色的登场亮相、Another Story 的情怀专场，无一不在印证着这种可能性。但即便真是如此，如果你是一名从《MO1》一路玩过来的老玩家，看到经由佐佐木睦美老师特别绘制，10 年长大成人的《MO1》女主今坂唯笑再次出现在屏幕面前时，你很难会再生出什么遗憾之情。尤其是在本作几乎囊括了 20 年来前 7 部正传里的所有代表性角色的情况下，只要你玩过其中的一款作品，便能立刻品尝到这款《MO8》牌情怀汤特有的温暖之味，对于老玩家来说，或许等待着的这么些年的怨念和遗憾，也随之烟消云散了吧。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

"《秋之回忆》系列"正传及主要附属作品年表

作品名称	首次发售时间	作品性质
秋之回忆	1999 年 9 月 30 日	正传
秋之回忆 Pure	2000 年 4 月 27 日	1 代前传
秋之回忆 2	2001 年 9 月 27 日	正传
秋之回忆 3 想君	2002 年 11 月 28 日	正传
秋之回忆 Duet	2003 年 3 月 27 日	1、2 代合集和 2 代外传《雪萤》篇
秋之回忆 4 从今以后	2004 年 6 月 24 日	正传
秋之回忆 雨后 Vol.1 ～折鹤～	2005 年 1 月 27 日	1、2 代后传
秋之回忆雨后 Vol.2 ～想演～	2005 年 2 月 24 日	1、2 代后传
秋之回忆 雨后 Vol.3 ～卒业～	2005 年 3 月 31 日	1、2 代后传
秋之回忆 #5 中断的影片	2005 年 10 月 27 日	正传
秋之回忆 4 从今以后 again	2006 年 3 月 23 日	4 代后传
秋之回忆 #5 安可	2007 年 7 月 12 日	5 代后传
秋之回忆 6 三角波澜	2008 年 8 月 21 日	正传
秋之回忆 6 下一篇章	2009 年 8 月 27 日	6 代后传
秋之回忆 7 勾指起誓的记忆	2010 年 7 月 29 日	正传
秋之回忆 7 两人的风流庵	2011 年 5 月 26 日	7 代 X360 版补充内容
秋之回忆 8 无垢少女	2018 年 3 月 29 日	正传

结语

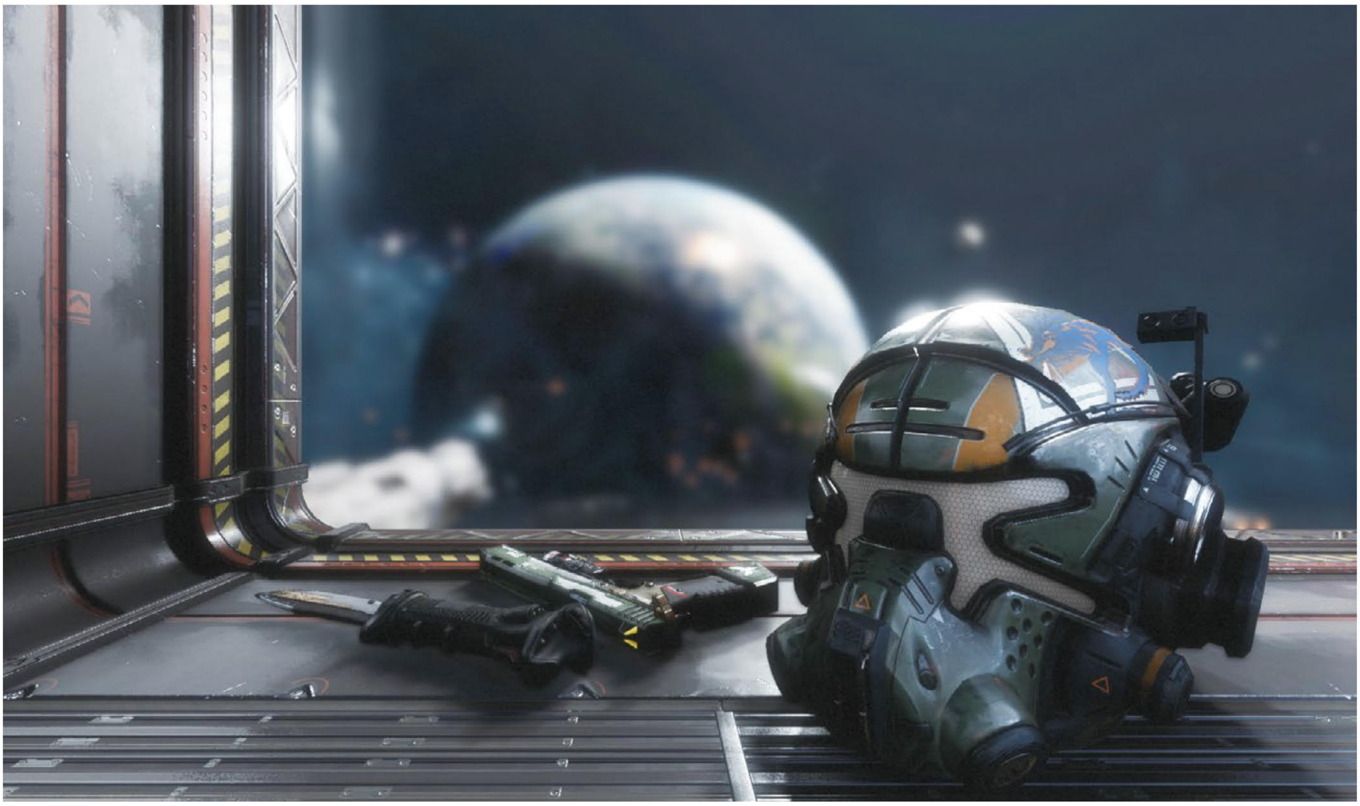
作为一款在日本本土并不出名的小众游戏系列，"《秋之回忆》系列"能够在 19 年间顶住时代的浪潮，内外部环境的困难，延续到了今天殊为不易。而能够在海对面的另一个国度里积累起如此众多的粉丝，也要感谢新天地和娱乐通公司对这个系列的引进和汉化工作。正如我之前所说，经历了制作公司倒闭、外部环境恶劣、口碑跌落等一系列困难之后，仍然能够持续不断地推出新作，这个系列在 19 年里所经历的足以称得上是一段传奇。从《MO1》里出现的那句经典台词"雨何时停？"开始，到《MO8》以 ED 标题的"没有不会停下的雨"遥遥回应为止，或许传奇总有完结的一天，但至少我们能够笑着去迎接这一刻的来临，帷幕终有落下的一刻，而心中的回忆却能永存。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

当英雄不再
——游戏英雄的十大归宿

文：湖南 Dawn　编：余烬　美编：NINA



英雄千面，殊途同归。无论在哪个时代，英雄都是平凡人们瞻仰和崇拜的目标，但有着英雄的崛起便有着英雄的归宿，那些在游戏中活跃的英雄同样如此。当英雄不再，他们的归宿又在哪里呢?

No.10 军魂归乡

对所谓“英雄”，我们仰慕的核心素质可能千差万别：在烽烟乱世，英雄被崇尚的核心素质是眼光、胆魄、个人英雄主义；在太平岁月，英雄被看重的是管理能力、执行能力、团队精神。

不是对战争机器的美名化，但是在危急存亡之际，军人既有力挽狂澜的能力，也有挺身而出的职责。他们具备了磨炼而来的胆量与豪情，也会始终惦记着团队的利益，逞英雄则越来越不值得提倡（万一成功了呢？），就像模拟军事演练游戏《绝地求生》里，组队合作中就偶尔上演“别管我你快走”“不抛弃不放弃”的动人桥段，真是对战火兄弟情的真实还原。

一名立场坚定的现代军人，多半能默认为潜在的英雄，无论是一腔热血为苍生计，还是奋不顾身地去保住队员伙伴。战士的军功有大小之分，伟大没有高低之别：在《光环 致远星》中，Noble 6 小队的成员们先后为了掩护战友撤退而战死，而在《COD 现代战争 2》里的“第二个太阳”一关，在 EMP 爆破逆转形势后，当面对不惜一切都要拖着受伤战友一起撤退的俄国士兵，即使作为交战双方，每个 James 列兵都会肃然起敬……然后开枪吧。

在《BF1》序章中，阵亡的每个士兵是无助的炮灰，是无畏的狂人，但更本质的是，他们曾是一个鲜活的生命。推进、反击、冲锋、败却，每一声枪响的背后，都有一个活生生的人。在一场场正面较量中，游戏中的军人们身负荣光，罪恶滔天，毕竟英雄是分立场阵营的。但是不管怎样，他们的共同点在于，他们的归宿往往不是载誉而归，而是像《荣誉勋章 战士》史丹西的悼词旁白：“你的丈夫本来正踏上返家的旅程，最后你迎接的却是他的棺柩。”这些为国捐躯的烈士们，终究是遵从命令，如果硬要说相对幸运一点的奖赏，就是终能化为一行名字，铭刻在《XCOM2》的纪念堂、《COD 无限战争》的阵亡将士名单等等。英雄功过，留待后人评说，不过这有个前提，请记住他们。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



No.9 退居次位

天下英雄出我辈，一入江湖岁月催，英雄们常有两种无可奈何，一是不得已踏入江湖，身不由己，一是岁月不可逆转，覆水难收，从而“一入”就难有回头路，继而一路沉沦。就像《黑手党Ⅱ》的主角维托，从枪杆子和专职司机做起，到最后终于“要为自己杀人”，逐步火并各个家族，登基成一方大佬。玩家的主宰感到这儿恐怕也爆发到极点，权欲的诱惑、情仇的纠缠，一个正常的故事脉络都不会让英雄和枭雄全身而退。

英雄步步惊情地走向自己命定的巅峰，当然也会迎来自己的衰微。皇图霸业有时，江山不能永固，这权势地位、名誉功绩的接力棒，总要易手的，新故事章节的主视点也要交出来，整个世界不再围着他们转，他们成了削减戏份的副手。

有时候，侧面描写能让人获得对角色全新的观察角度，保持适当的敬畏态度，就像《潜龙谍影 2》的 Solid Snake 之于雷电，是目标也是导师，《潜龙谍影Ⅴ》的 Big Boss 之于毒蛇，是恩人也是对手。感受昔日大佬对待自己的态度，就像回味彼时的自己对待他人的态度。在《黑手党Ⅲ》的一个结局中，触犯了主角利益的维托最终被林肯击毙，临终前说出了当年被自己枪口指着的法尔科教父同样的台词，可算是验证了“总是要还的”规律。玩家不满道，怎么这一代维托是“老人变坏”，变得贪婪起来？回头看看，怎么就不是“坏人变老”？在底层搏杀的维托出任务时，也没少是昧着良心、不够仁义的，《黑手党》的主角汤米·安杰洛都还是他做掉的呢。

不论主角成为了勇者之首，还是恶魔头目，其后来不甚圆满的归宿揭示出一种造化弄人的讽刺——你或许能感觉得到主角光环的有违常理，但是你哪料得到失去了光环庇护的主角又是何等脆弱，动不动就是灭顶之灾，简直是在用生命做客串。例如《无主之地》的主角之一罗兰，铁血大兵在续作中却死于“帅哥”杰克的一枪穿膛，《龙之世纪Ⅱ》的霍克大侠在《龙之世纪 宗教审判》中为主角一行断后而阵亡，最悲催的是《魔法门之英雄无敌Ⅲ》中的神武领袖凯瑟琳王后，这位领导光复埃拉西亚的传奇女英雄紧接着就在续作的星球毁灭中流芳千古。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

No.8 生死未卜

人们回顾英雄传奇的一生，会放大和夸饰偶然性的作用，就好比若没有丘处机路过牛家村，这个临安小村将依然只是钱塘江水奔流而过的一个道标而已。冥冥之中，自有缘分、命运、因果律等等，我们津津乐道英雄的前传，惊叹于其中的缘因缘起，可能又会回避最后的缘灭缘消。凡人皆有一死，不同的只是退场时间和方式，游戏中也是如此，不老不死、无限轮回的，哪怕是《上古卷轴Ⅳ》“单刷湮灭之门，独闯颤栗孤岛”这样的狠角色，最后都发了疯，或者发了疯似地寻求永恒的终结。



说书人总会面对一个即兴提问，那就是“后来呢？”后来，刺客大师艾吉奥最后安详地在繁花盛开的院落里永远睡着，与自走型核武奋斗一生的老蛇最后安详地在友人的见证下阖上眼帘，比起《求生之路》中比尔老汉惨烈的倒下，《青涩宝贝 2》里情圣一代男莫名遭遇的车祸，不是轰轰烈烈的陨落，一个平静的结局，也算对英雄们的犒劳，毕竟说穿了，终极的“后来”，还是耐心的阎王爷在等待。那么不管是“伤重而死”，一旦错过就不在，还是“携眷归隐”地远去，消失在人海，总算有个交代，我们也能心满意足了。

最可恨的是没有后来，悬而未决。在《剑侠情缘贰》中，主角南宫飞云百步定身法还未纯熟，最终决战险胜后，猝不及防地着了大反派挣扎着偷袭的一掌，都伤重到“忘却所有仇恨”，有飘飘然上天的临终体验了。在那个淳朴的年代，笃信善有善终的玩家怎能不出离愤怒！不过简陋的像素很难辨别自己一手栽培的大侠是英年早逝，还是一息尚存，连后来《月影传说》中的江湖传言都有两个版本。南宫少侠的薛定谔状态直到十四年后的《新剑侠传奇》才被官方认证——的确是抢救过来了。群众们的怀念，是抢救的第一推动力，相比之下，《COD 幽灵》中的主角洛根，那是已经被在雨林囚牢里足足关了五年都没人过问了啊。



No.7 周而复始

海风吹拂，树林呢喃，祠堂的回响，不祥的梦境，催促着哑巴勇者一次次从沉睡（懒觉）中醒来，翻开新的传说篇章。响应着一把把大师之剑的召唤，继承着一次次被当成是塞尔达的误会，这位英雄的归宿是无尽的冒险，或者说没有归宿，海拉尔永无宁日，退而不休的勇者之魂，永远在等待另一个世代的连接开启。

茫茫人海，生生轮回，红尘兜兜转转，哪有这么容易让人离开。在编剧的安排下，没有角色知道自己会经历多少匪夷所思的轮回，惟一要知道的是他又被全新赋予了一生。走过自己来时的路，就像《风之旅人》，一直在通往重生的路上，又像酷霸王，一直在逼婚的路上。

没有时间慨叹去日苦多，没有理由唉声叹气，又要去操持新的苦乐辛劳，不知疲倦地去迎接必然的成功或失败，什么是英雄，如罗曼·罗兰所说，真正的英雄恰恰是那些看透了人生却依旧热爱生活的人，像在游戏《饿狼传说》中，吉斯·霍华德虽然坏得像教科书一般，但是却坦然地两次从 70 层高楼上坠落，然后又屡见不鲜地数次回归，哪怕在《RB2 饿狼传说》是“体重为 0”的鬼状态，在《铁拳 7》是作为噩梦形态给三岛平八老爷子添点乐子，然后再次坠楼，贯彻着下楼不走楼梯的准则。

在游戏中，还有一种微妙的生生不息，就是次世代复刻重制。从方头大耳逐渐到纤毫毕现，角色也由此一步步地活灵活现，一次次地重新活过，典型者如那位体制外的堂岛之龙，就是三生三世都在演一部背锅使者的戏。



▲等待着被再次拔起的大师之剑。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

No.6 牺牲成全

在路人成为英雄的过程中，被选中的他们会经历一系列事件，洗汰其本身的保守意识，例如冷漠、自保、消灾避祸、随波逐流等等，随后再驱策他们，痛苦地突破现状，做出抉择。直到最后，“无论这个世界是不是需要清扫一空重启来过”，锻造成功的英雄人物总是会遵循最普世的价值观，为理想冲冠一怒，做出流血。有时候这种突破代价太大，常常成了关键且惟一的高光时刻，就如电影《十月围城》，众人短暂存现的幸福，连同肉身最终被历史的马车碾过，零落一地。



认为这世上有比生命更有价值的东西，这种思想既可能是开战借口，也可能是止战之殇，既可能是无惧于“抛头颅洒热血”的抵抗，也可能是“解铃还须系铃人”的自决，体现在游戏中，就像《生化奇兵 无限》，当伯克发现自己将是未来的战争暴君后，为了切断让独裁预言成真的历史条件，自甘溺水而死——那滋味绝不好受。另一方面，牺牲永远只是个人选项，一个人永远没有资格去鼓动他人牺牲，把别人按进水里接受洗礼，而自称留在世上只是为了拯救其他迷失的羔羊，这种借口太拙劣，什么淹神，就是伪神。

出于落寞和灰心而赴死，那依然是逃避。像《侍魂 4》的那样“←→↘↓ +start”按键后自己抹脖子，追求的是下一局怒气爆满的“其势更烈”，求死而后生，那依然是押注而已。如《超级机器人大战 OG2》中，水无濑大铁舰长一人开着钢铁号，用舰首炮开路掩护战友撤退，明知不可为而慷慨赴死，将生机留给同伴，无论从哪点来看，这才是舍生忘死的壮举。甚至于在《暗黑血统 2》中，天启四骑士之一的死亡最后跳下灵魂之井，换取的是人类而不是自己种族拿非利人的复活，而且此时他也没指望自己还能重生。

没有人送行，无法留下最后的印记，游戏英雄的牺牲常常是魂飞魄散得彻底消失，如《仙剑奇侠传五前传》的蜀山长老谢沧行，以“兵解”稳固封印而牺牲，魂魄飘散，不入轮回，算是彻底没了。大叔吸粉之处不光是对“能力越大，责任越大”信条的演绎，也有诀别之前的举重若轻：“真是，我本来还想多混吃混喝几年啊。唉 ~”好一个哀叹。

No.5 含冤饮恨

英雄的末路悲歌来得光辉壮烈，也不枉一世英名，但是最让人怆痛的，是一发来自背后的罪恶子弹。没有什么“背叛才是体贴的”，人们痛恨叛徒，是因为防不胜防最烦不胜烦，像在《冰与火之歌》的剧情中，一个个都浓眉大眼的，怎么说背叛就背叛了。

纵使春秋无义战，但重视名节，不玩阴的，也算是一种维持着彼此安全感的双赢的游戏规则，所以践踏名节，小人得势，叛徒的背后一枪，才最使英雄泪满襟，像是“幽灵”西蒙 · 莱利中尉之死，每次都会在“十大惨遭暗算”的榜单中被老调重弹。再翻开《星际争霸》的编年史，看看圣堂武士菲尼克斯，两把灵能砍刀砍翻整个安提奥克堡垒，俨然“从南天门砍到蓬莱东路”的万夫莫敌，而且只是个叉叉兵。这位荣耀战魂即使战死沙场，也是最磊落的归宿。而且在续作的剧情中，泡在营养罐体中续命的菲尼克斯摇身变为 800 血的龙骑，依然壮心不已，照样驰骋沙场。怎奈老朋友的前女友突然背叛发难，400 岁的老将不幸孤岭深沙埋壮志，以死为刀



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

锋女王的阴险毒辣添加了注脚，洗白也洗得不服众。

死于阴谋暗算，英雄总有宿梦未酬的遗憾，让人痛快的是挫败这种叛乱，《剑侠情缘》中的 if 剧情能让主角以领悟自“满江红”的武功手刃秦桧，只是这大奸臣 2 万多点血，完全有正面刚的战斗力吧。不过话说回来，最险恶的叛徒是谁，是无常么，是命数么，说白了，是生产刺激、制造噱头的编剧之手，他们发射出一发发任性的子弹，让《权力的游戏》第一章中弗雷斯特家族勇于出头的伊萨少主被小剥皮一刀刺死，让“《逆转裁判》系列”的“鬼才律师”绫里千寻都难免红颜薄命，就连《横行霸道 唐人街战争》中荣登封面的单玲，怎么看都是霸道武力担当，依然敌不过真 · 霸道的开场剧情杀。

No.4 功成身退

久而久之，上班族们可能会迎来职业倦怠，何况每天都在狂耗荷尔蒙的英雄们乎？萌生退意的契机之一在已是天下承平，力量型英雄难以转型搞经济建设，于是从草泽中来，也想闲云野鹤地回草泽中去，例如在和平年代，《战争机器》的老马库斯也乐得享受关心粮食和蔬菜的庄园生活。契机之二是依旧兵荒马乱，看惯了生死相托，也厌倦了尔虞我诈，这淡出鸟来的酒也再喝不出豪情，只要能够自保，就索性拂袖去也，像是《风云之天下会》，挫败八大门派及其弟子无数的无名就因爱妻被杀而退隐江湖，不想去理世外纷争。

急流勇退的契机之三是向来无往不利，到哪儿都是求仁得仁，没有挑战，已经“天下更无抗手”了，实在“诚寂寥难堪也”，只得主动淡出视野，就像一击必胜的琦玉老师，生活重心似乎又重回一日三餐的安排了，哪管那洪水滔天。琐碎和庸常是比持枪敌人更常见的对手，我们如今更亲近的所谓反英雄，就是既超越我们又归属我们的人，就如《神秘海域 4》的德雷克，也选择了把自己所属的世界，连同一系列神秘曲折和惊心动魄的冒险战利品，全部锁在阁楼的书架上和柜子里，“安静得让人有些怀疑它们背后那些不可思议的故事”，对女儿都瞒得住。纵横四海的德雷克总能发现宝藏，诡计总能得逞，没有穷途末路，而是会转道通往平凡之路，因为他太成功了，成功得越亢奋，就越可能在周而复始的成功中遭遇空虚，而且成功有时要付出莫大的代价，生活向左，英雄往右，大探险家伊芙琳最后孤独终老，是世俗意义上的成功吗？相反的，在必须面对平凡人生的时候，“还能放下欲望，依然快乐而满足”，也不失为一种英雄的姿态，何况老骥伏枥，指不上哪天又要重新披挂上场呢。

认识自我、定位自我、改变自我从来不是一件容易的事，有时还是旁观者清，所以还有一种急流勇退，是被启迪、被安排的——例如在《闪点行动》的战役中，如果玩家表现不佳，例如屡屡靠队友毙敌，那么在任务完成后会遭到训斥：“希望你在平民身分的生活中有所进步，解散！”就这么解甲归田、高高兴兴地 Game Over 了。



▲平凡的德雷克一家。

No.3 堕入反面

恐惧与希望，邪恶与正义，卡奥斯和科斯莫斯，两股力量的拉扯，使得超级英雄潮成了每个时代的精神需求，更是每个架空世界的刚性需求。天下大乱，群雄并起，批量生产的英雄们汇聚了人们所希冀的那些救难人员的所有特质：现身危难中，坚毅、果敢、无私、高瞻远瞩、无坚不摧。然而反过来看，善于创造希望和善于驾驭恐惧，不都需要同等量级的实力、同等坚固的人格么？果敢坚毅，对应的是杀伐果决，高瞻远瞩，对应的是蓄谋已久，好得完美无瑕，坏得坚决彻底，敢站在超级英雄对立面的，也必然不是个简单角色。

顺流逆流，都是世界观的理论框架问题，然而个体在风险面前极端渺小的时代，人们呼唤的是基于力量上的英雄，而未必是品格上的英雄。反派之所以也能具有可爱又迷人的魅力，可能就是人们出于对力量的野蛮原始崇拜。例如阿尔萨斯的堕落，在怒其不争之外，其实还有一丝推崇吧：天灾异鬼看似秒天秒地（然而并不敢挑衅燃烧军团），一招死亡缠绕更是能奶能追，实在好用。

既然实力对等，就有了英雄惜英雄的情不自禁，别不承认，蝙蝠侠对小丑，“伊甸之门”对某郡警，都是打心底里“Only You”相爱相杀的认可，都有想把对方感化或同化的心愿。日久人心思变，不是每个人的信念都像萨菲罗斯一样执迷不悟，价值观的对峙总有此消彼长，那么一旦根基不牢，立马地动山摇，而且麻烦的是，所谓美德就是反天性的、反自私的，因而腐化总是比感召简单。《暗黑破坏神》一代的三大职业英雄试图以人性压制灵魂宝石的邪性，可怜区区凡胎，还不都是落得腐化成血鸦、黑暗流浪者、避难所的召唤师进而被刷爆的下场。

有时候，国恨是个外包装，英雄们都暗藏私念，例如《神界》中的七神代理人卢西安的性格深处也有自私的因子，最后也为了追求更强大的力量成为黑暗力量的傀儡。私仇带来认知冲突，绝望激发力量，瞬间点燃，阿卡汉姆骑士就是这种产物，而任谁掌握了神级力量，也就不由地以万物为刍狗了。在《无冬之城》中，艾瑞贝斯本是一名高贵的精灵女骑士，因为爱人被作为替罪羊当众吊死，崩溃后的她愤怒地倒向无冬城的敌人，变成一个倒行逆施的堕落圣骑士。人性是经不住刺激、经不起诱惑的，就如张佳玮所说，缺少监督制衡的权力关系，就是时时刻刻在试探人性啊。



No.2 后继有人

生物遗传学认为，生命的繁衍进化是基因自寻出路的历史。在信息社会学的视角中，人类的文化长河是信息基因（meme）传递的过程。在日式热血动漫中，人的终极使命是继承某某之意志。诗云“李杜文章在，光

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



焰万丈长”，在很多时候，一个人之所以伟大，贡献并不完全只有暴虎冯河式的为民除害，还有卓尔不凡的软实力贡献，就如“《猎魔人》系列”中的丹德里恩大师，恐怕既不能以弱身御乱世，也懒得对学生倾注热情，其主要贡献还是《辛特拉的幼狮》等那些声震文坛政界的诗篇。

常说英雄已逝，而浩气长存，再进一步，思想的认识深化、文明的薪火相传，尤其是意志的接力，同样有赖英雄，谁让他们是一面鲜明的旗帜呢？“提供学问坐标系和人格营养，示范风骨与风度，为后辈的成长赢得时间、空间和方向感”，先生之风，德高为范，就像在《上古卷轴Ⅳ》中，老国王的私生子最终冲破平淡而安全的生活，变身金龙镇伏邪魔，最后化为石像以身殉国，赛普丁皇室也因此而绝嗣，这莫不是源于主角行事正派的影响带动。

更多情况下，英雄并非都想开宗立派，打造师承关系，而是愿意成为人生旅途上的一位朋友。朋友不会高高在上，他没有改变时代的气候，但会告诉你如何适应这个雨季，他不是大义的布道者，但会告诉你闻所未闻的人生价值，也不用一板一眼一字一句，他的存在就让人受益无穷，就如《最终幻想Ⅶ 核心危机》中的扎克斯于克劳德，更是以生命最后的光华促使后者实现了从模仿到继承的升华，来自安吉尔的斩铁剑再次完成了意志的传承交接。

因为前传中的经历，克劳德在正传的表现好像处处都有了扎克斯的影子，连爱丽丝的加入多少也曾是为了追随这个泡沫幻影。这还有个原因，克劳德在魔光炉泡久了，记忆紊乱得误将自己当成前辈了。与耳濡目染相对，在游戏中常有类似强制洗脑的行径，这个灌输过程可能耳提面命，当当当当，就像《孤岛惊魂 3》那么“魔弹论”——在游戏中段，技能点满的杰森已经潜移默化地迷恋上了华丽丽取人性命的快感，当刺杀 Vass 之后，Vass 病态嗜杀的所谓“勇士之魂”已经完成了“Take me into your heart”的移植。看来逼人学习的说教，从来不是什么良心教育。

由此看来，英雄的归宿不会止于尘土，他们已经超脱躯体，而精神不灭，寄存在那些与之深深牵绊的器物中。对逝去的人最好的纪念方式，不仅是再借助这些器物披荆斩棘，开疆拓土，更需要继承那些可贵的品质，好好地生活下去，那么对前人的告别也就能“了无遗憾”了。就如在《侠客风云传》中，主角东方未明如果知道了风吹雪姑娘的心脏已经在自己的身体里跳动，他一定会学会她的认真，学会她的忠诚，学会爱人如己，感情如一。

No.1 永垂不朽

青梅煮酒时，曹操言称“龙之为物，可比世之英雄”：英雄有显赫者，喧哗而张扬，“升则飞腾于宇宙之间”，亦有低昂者，甘于在风平浪静后隐藏自身，“隐则潜伏于波涛之内”。其实孟德公自己在《真三国无双 6》霸业未竟而中道崩殂时，也不由在床榻前一声喟叹：“孤终究只是个叫曹孟德的凡人。”我们终究都是凡人，英雄是暂时性的，是表演性的，甚至是蛊惑性的，但是谁不想在低迷的时候，被虚幻的光芒抚慰一下，被虚幻的崇高鼓励一下，即使是一名性格丰满的游戏英雄，也未必不可能扶着我们走出迷茫困境。

你在扮演或观察、经历或遭遇、认同或抵触成为英雄的他或她，会得到飞起玉龙三百万的宣泄，也会体会世道凉薄、人心不古的无奈，作为一门叙事的艺术，游戏一样可以力透纸背，触发将心比心的共鸣。在前所未有的矛盾之前，英雄们给出的答案未必是你现实中的通解，但这就像一道谜面，促使你试图从现实的生活经验中找出相仿的局面与动机，譬如《最后生还者》的结尾，乔尔的所作所为绝不是一个考虑慎重的选择，但当你也有了儿女，恐怕才会理解这种冲动而极端的做法。

在我们的现实中不曾有那么多沧海横流，在游戏中却尽显英雄本色，形形色色的英雄陪我们度过漫长的幻想岁月。在那个遥远的世界里，他们最终或告老还乡，劈柴喂马，或提前退场，抱憾终生，他们或完成救赎，或退而不休，或失去自我，或延续自我，他们各有各的后来，但经年之后，总有一天，他们的归宿就是被封存在我们的记忆深处，模样依稀，下落不明。在记忆的那个角落，没准就像索尼 PS4 的一款视频广告那样，这些叱咤风云的往日英雄聚在森林深处的一间小木屋里谈天说地。在《拳皇 X III》的尾声，阿修打倒了斋祀，因为时间悖论，也将自己从所有人的记忆中抹除。若干年后，我们是否也会像阿修的朋友们一样，知道自己曾经和人一起玩过牌，可是连照片上也看不见那人的影子了？为什么，忽然会为一个都不知道是否存在的人伤心呢？

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

荣誉勋章
海豹突击队的汗、血与泪

文：黑色维京　编：纱迦　美编：雷普利



“吾人将年华老去，彼等却不。他们不再担心年龄，岁月亦不再受谴责。不管日落、日升，吾人将追念彼等。”

——劳伦斯．卞昂（Lawrence Binnion）

“追悼诗”，《荣誉勋章2010》开篇陈词

现如今，提及FPS游戏，可能大部分主机玩家们所率先联想到的是《BF》（Battlefield）和《COD》（Call of Duty）这两大“黄金”系列。而《荣誉勋章》（Medal of Honor），这个FPS游戏市场曾经的霸主之一，似乎已经被玩家们所彻底遗忘了。

就像许多FPS游戏爱好者所知道的那样，早期的射击游戏大多取材自第二次世界大战。而作为老牌FPS游戏的代表，《荣誉勋章》在1999年至2007年间的15款作品也都全部无一例外，这其中也不乏《荣誉勋章 联合袭击》（Medal of Honor:Alied Assault）和《荣誉勋章 英雄》（Meadal of Honor:Heroes）这样口碑和质量上佳的作品。而2010年的游戏开发者大会（GDC）上，《荣誉勋章》的执行总监格雷格·古德里奇（Greg Goodrich）在接受媒体采访时称最新的系列作品将会放弃二战，将故事背景设置在2001至2004年间的阿富汗战场。同年的10月20日，以现代战争为题材的《荣誉勋章》开始在全球同步发售。然而这部作品以及两年后的续作《荣誉勋章 战士》（Medal of Honor：Warfighter）都先后遭遇了滑铁卢。战役模式的僵化，形同虚设的多人游戏，重大的游戏技术问题等，都成为了游戏失败的原因。而糟糕的销量也让EA公司不得不宣布将暂时冻结这一系列。尽管如此，笔者还是认为，这两款作品的专业性以及对于士兵们的崇高敬意，让它无愧于自己一流系列的称号。游戏内的很多关卡，实际上都参考了美军特种部队近几年所开展的军事任务，其中最主要的参考对象是海豹突击队（Navy Seals）。



注：2010年《荣誉勋章》没有副标题，不过为了和之前的老系列作品区分，下文将其称为《荣誉勋章2010》。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

作为世界一流特种部队之一，海豹突击队的声名可以说是人尽皆知。这支从 1962 年 1 月组建的特种单位，至今已经参与并应对了无数的局部战争和突发事件，在越南丛林、巴拿马城镇以及中东沙漠等地区都曾活跃着他们的身影。而海豹突击队严苛的训练选拔方式、所执行过的任务，也都是无数电影导演、畅销书作者和游戏编剧们所青睐的题材。本期就让笔者为大家介绍一下《荣誉勋章》现代战争中，所参考的海豹突击队的任务，感受一下海豹突击队员们的汗、血与泪。

红翼行动

任务名称：红翼行动（Operation Red Wings）
时间：2005年6月28日
地点：阿富汗库纳尔省山区
作战单位：海豹突击队第10分队
参战人员：迈克尔·墨菲（Michael Murphy）
丹尼·迪茨（Danny Dietz）
马修·阿克塞尔森（Matthew Axelson）
马库斯·鲁特埃勒（Marcus Luttrell）
任务关卡：《荣誉勋章2010》主线剧情


■图为参与红翼行动的四名海豹突击队队员，从左到右分别为迈克尔、丹尼、-马修和马库斯。

2001 年 9 月 11 日，在经过了数年的精心筹划与准备工作后，“基地”恐怖组织发动了惨绝人寰的“911”恐怖袭击事件。作为对恐怖活动的报复，时任美国总统乔治·沃克·布什（George Walker Bush）于数日后的 10 月 7 日正式向“基地”组织和塔利班宣战，并且与英国、德国等北约国家组成联军，进驻阿富汗境内。在战争开始前，各国的战略家深信美国军队将迅速取得战争的胜利，但事实证明并非如此。战争爆发初期，美军凭借着空中力量打击和地面部队的紧密配合，先后收复了马扎里沙里夫、喀布尔等被恐怖分子占据的阿富汗重要城市。面对极为被动的战争形势，“基地”组织的领导人以及指挥官决定退守至阿富汗山区，通过游击战术与美军周旋，可以说此时的美国军队与当年入侵阿富汗的苏联军队面临着几乎相同的窘境：轰炸机没有明确的空袭目标，直升机难以在山区进行机降，机械化部队的推进严重受阻。反观恐怖分子，则可以充分利用对当地地形的熟知优势，隐藏自己的行踪。美军的传统战术无法对“基地”组织进行有效的打击，战争初始的压倒性优势在这一时期宣告结束，交战双方开始陷入僵局。针对这一情况，美军高层指挥官迅速制定了几项应对措施，其中就包括由特种部队秘密渗入敌人可能盘踞的地点进行侦查，引导空袭敌方的有生力量或者对恐怖分子的高价值目标进行斩首行动。




▲“911”事件至今仍然是美国人民所难以忘怀的伤痛。

2005 年，这场反恐战争进行到了第五个年头。美军也通过总结前几年的战斗经验，不断更新军队在阿富汗地区的作战方案。通常情况下，军队中的情报机关会选择与 CIA（中央情报局）共同合作。通过梳理侦查情报和卫星反馈信息，判断敌人的动向。并且他们会根据目标的重要程度，来对这些目标进行对比排序。经过一番比较，一个化名为本·沙马克（Bin Chamakh）的恐怖分子指挥官被提到了斩首名单上。根据情报，此人曾接受过高等教育，对于战术也颇为了解。在战争初期就曾是“基地“组织一支主力部队的指挥官，而且还是恐怖大亨奥萨马·本·拉登（Osama Bin Laden）的亲信之一。当恐怖分子放弃与美军正面抵抗时，沙马克转而领导手下对美军陆战队实行炸弹袭击，是众多恐怖事件的幕后策划者。目前几乎所有的情报都指出，沙马克正领导着大约 80 ~ 150 人之间的恐怖分子活跃在阿富汗库纳尔省山区。

鉴于沙马克在基地组织内部的特殊地位，美军深信倘若能够顺利将其击毙，将会对战局的发展产生有利影响，所以美军高层迅速批准了这项计划的实施。而行动最终落在了驻扎在阿富汗巴格拉姆的海豹突击队第 10 分队的身上，分队指挥官丹·赫利（Dan Kheli）决定派遣 3 名原本隶属于海豹突击队运输载具第 1 大队的队员，以及 1 名第 10 分队的队员前去共同完成任务，任务代号为“红翼行动”。由于沙马克拥有丰富的山地作战经验，使得他常常在一个地区短暂露面后，就突然销声匿迹。海豹小组曾两次准备开展猎杀行动，但是都在即将登机前被告知目标消失而不得不放弃任务。

2005 年 6 月 27 日，情报部门又一次追踪到了沙马克的行踪，斩首行动又一次被提上了日程。行动计划与此前相比并没有太大的变动：由海军上尉迈克尔·墨菲和丹尼·迪茨分别担任小队的指挥官和通讯员，且负责观察手的工作；马修·阿克塞尔森和马库斯·鲁特埃勒两人则共同负责狙击事宜。四人小组需要潜入至沙马克藏身地周围的制高点，等待合适的时机将其击毙，随后撤离到预定位置搭乘直升机离开作战区域。考虑到任务地点的地形颇为复杂，小组成员担心负重过大会影响行军速度。于是他们果断放弃了M60 机枪这样的重武器，两名观察手携带配备榴弹发射器的 M4 步枪，小组狙击手则配备了MK12 狙击步枪，尽一切可能将携行装备做到轻量化。

6 月 28 日凌晨，搭载着四名海豹突击队成员的直升机抵达了目标地点。突击队员迅速绳降至地面，在夜色的掩护下向狙击地点前进。但

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲M4突击步枪是海豹突击队常用的单兵武器之一。

是就在队员们抵达既定位置并开始进行观察工作时，意料之外的事情发生了：三个当地的牧羊人碰巧发现了他们的行踪。小组成员陷入了一个难题：因为他们没有携带绳索或手铐，所以无法限制这些当地人的行动；如果放任他们离开，那么这些人极有可能会向恐怖分子报告小组的行踪，四名突击队员的性命必定会受到威胁；但是倘若将这三人灭口，行动成员很有可能会因此被告上军事法庭。小组的通讯员试图与总部取得联系，但是却发现无线电在此时偏偏出现了故障。最后在万般无奈，小组指挥官迈克尔提议通过投票的方式来决定这三个人的命运。最终以两人赞同释放，一人主张击毙，一人弃权的结果而告终。三名牧羊人恢复自由后立即选择逃离，而海豹小组也即刻转移到其他地点。然而距离放走牧羊人大约一个半小时后，令所有队员们担心的事情发生了：三名牧羊人没有信守承诺保守秘密，队员们发现此时大约有 80 至 120 名配备 AK47 步枪和 RPG 火箭筒的恐怖分子正试图包围他们，战斗随即爆发。海豹突击队队员们利用高度优势先发制人，打死数名恐怖分子。但是由于双方人数实在过于悬殊，在抵抗一段之后，迈克尔下令小队队员冒险从身后的悬崖撤离。撤退途中他们的大部分装备都被遗弃在原地，无线电通讯器的天线也摔断了。等到他们到达山底时，都受到了不同程度的枪伤。通讯员迪茨在承受数次致命伤害后，被子弹击穿颈部，直接死亡。狙击手马修首先被击穿心脏，随后在头部被击穿三分之一的情况下仍坚持使用手枪向恐怖分子射击了两个弹夹。为了能够尽快与上级取得联系，队长迈克尔爬到山顶开阔地带使用卫星电话向基地求救，虽然信号被发出去，但是他也因此暴露位置而先后被击中胸部及背部，在爬回掩体的途中阵亡。小组的最后一名成员马库斯被 RPG 火箭弹的多枚弹片击中，并且被气浪震落至一个隐蔽的山谷处失去知觉，但是也因此躲过了恐怖分子的搜寻。

在接到求救信号后，美军基地立即就展开了搜救行动。6 月 28 日晚，一艘搭乘着 8 名海豹突击队成员和 8 名 160 特种航空团（The 160th Air Operations Group）机组人员的支奴干直升机，被此前埋伏在树林中的恐怖分子使用 RPG-7 火箭推射器击中。直升机在被击中后勉强飞行了一英里，最后不得不迫降在一个山坡上。但是由于山坡过于陡峭加之暴雨使得地面比以往更加湿滑，“支奴干”直升机一头栽入旁边的山壑中，当场爆炸，机上的名成员全部遇难。这不仅是阿富汗战争中美军伤亡最为惨烈的一场战役，也是海豹突击队从 1962 年建队为止最为黑暗的一天。在马库斯苏醒后，由于严重缺水，不得不通过舔舐自己的汗液和草上的露水补充水分。当他终于爬到一条小溪喝水时，发现溪对岸站着几个手持 AK-47 的阿富汗平民。马库斯非常幸运，因为这些人是亲美部落的人员。他们帮助他清理身上的伤口，并且把他带回自己的村庄。闻讯赶来的恐怖分子要求村民交出马库斯，但是被拒绝了。由于担心得罪当地的部落而失去支持，恐怖分子只好作罢，但是他们却在村外的路口设下埋伏，等待马库斯自投罗网。为了能够尽快脱离险境，马库斯委托村里的长老携带着海豹突击队的暗语前去向美军求救。7 月 2 日晚，军事基地的高层指挥官获悉了相关情况。在认真询问了长老后，他们断定他没有说谎。并随即派遣了前来支援的空军救援队（Pararescue Jumper），驾驶两架 HH-60“铺路鹰”直升机，在 AC-130、A-10 疣猪攻击机和地面部队的掩护下向村里飞去。经过了一番波折，队员们总算是有惊无险地降落在一块距离悬崖很近的小岩架上。随后空军救援队队员找到了马库斯及两个帮助他的村民，在核实了身分后，立即带领他随队离开。其后的几天里，搜寻队又根据马库斯的回忆和村民的帮助下，找到了其他三名海豹突击队队员的尸体，并且将他们带领回军事基地，准备安葬。

获救后的马库斯仍然在海豹突击队运输载具第一大队服役，后来根据这一事件，他写下了《孤独的幸存者》（Lone Survivor）一书，以纪念其余三名曾经与他一起并肩作战的兄弟。虽然在战略角度上讲，红翼行动是一场失败的战斗。但是小队成员所表现出的英勇无畏的精神以及手足情谊，将会被其他所有的海豹突击队队员们铭记于心。

巨蟒行动

任务名称： 巨蟒行动（Operation Anaconda）
时间： 2002年3月1日~3月18日
地点： 巴基斯坦山区
作战单位： 海豹突击队第6分队
参战人员： 尼尔·罗伯茨（Neil C Roberts），其余队员不详
任务关卡： 《荣誉勋章2010》主线剧情

和红翼行动相同，巨蟒行动也是美军在阿富汗战争中发动的另一项军事活动。由于此时的塔利班和“基地”恐怖分子已经接连丢失了坎大哈等重要城市，使得他们不得以深入巴基斯坦的山区以规避美军的打击。考虑到目前极不稳定的中东形式和阿富汗新政权，高层将领们认为此前溃逃并在山区集结的恐怖分子绝对是其最大的威胁，目前急需通过一场大规模的地面战争来永绝后患。于是，美军开始进一步加强与北方联盟部队的合作，派遣本国及其他北约成员国的特种作战教官，负责指导这些战士们掌握基本的侦查与战斗技巧。当受训结束后，他们就可以和美军在山区进行协同作战。同时，美国空军还积极部署规模更大的轰炸机组来协助地面部队的行动。

原本美军高层认为，完成整个巨蟒行动仅需 3 天时间。但是随着战局的发展，这一猜想被证明显得过于乐观，目前战局甚至演变得越发激烈。为了尽快夺取重要的山谷地带，情报搜集工作就显得尤为重要了。在战斗正式打响前，一支由绿色贝雷帽（United States Army Special Forces）、三角洲特种部队（Delta Force）以及海豹突击队等精锐力量组成的隶属于 JSOC（Joint Special Operations Command，美国联合特种作战司令部）的侦查小组已经被秘密派出搜寻一切有关恐怖分子的讯息，并且引导空中力量进行精确打击，而事实也证明这些活动都对初期的战局产生了极为有力的影响。于是这些队员又一次被召集了起来，并根据不同的作战单位，被分为绿色特遣队（三角洲特种部队）、蓝色特遣队（海豹突击队第 6 分队）以及其他小队。起初，这些特遣队都是由三角洲的指挥官皮特·布拉伯（Pete Blaber）一人指挥的。但是很快，整个巨蟒行动中最大的失误就暴露出来了——指挥部缺乏统一的指挥领导。侦察小组的成员经常会接受到两个截然相反的命令，这不仅极大的降低了侦察工作的效率，有的时候甚至还会使得整个小队陷入危险之中。

▼由彼得·博格导演的电影《孤独的生还者》改编自马库斯的回忆录，影片客观真实地还原了红翼行动的始末，在第86届奥斯卡金像奖中夺得两项大奖。

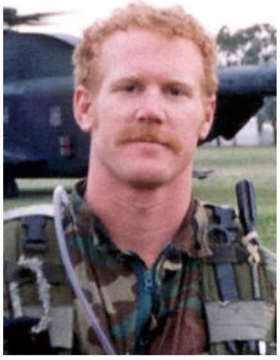


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲图为JSOC徽章

由海豹突击队组成的蓝色特遣队，在没有任何机会去适应作战地形和形势的情况下，就被派往山谷地区进行敌后侦查工作，这与指挥官布拉伯的建议完全背道而驰。虽然Mako21和Mako22两支隶属于蓝色特遣队的海豹小组在缺乏专门训练以及特定装备的情况下，却仍然出色地完成了既定的任务目标。但是另外一支代号为Mako30的小组就没有这么幸运了。这个小组的任务是前往塔寇克尔山脉的海拔10469英尺处设立一个观察点，以此可以监视整个山谷的敌军活动。原本指挥部计划命令小组成员首先抵达山脚下的1300米处，继而在夜色的掩护下快速行进四个小时抵达指定位置。但是由于时间过于紧迫，海豹突击队队员们决定临时改变方案——搭乘CH-4支奴干重型战斗运输直升机直接抵达山顶地区，而实际上指挥官布拉伯早在起草行动计划的时候就已经明确否决了这一方案。因为根据情报，这一地区已经聚集了大量恐怖分子，在这里进行机降就极有可能会遭受到敌人的伏击，而这一猜想最后不幸演变成了现实。当直升机抵达山顶时，就不幸被RPG火箭推射器以及其他轻武器击中，但是好在飞机只是被严重损伤而不是直接坠毁。在紧急撤离的途中，小组中的机枪手尼尔·罗伯茨从距离地面10英尺高且处于开启状态的直升机舱门摔了出去，掉在了雪地上。至今人们还不知道当时他是主动跳下，还是因为机舱中的油污滑倒而摔落下去。其他海豹突击队队员立即请求重返战区拯救罗伯茨，但是由于执行任务第二架直升机正处于满载状态，无法抵达山顶。他们只好首先返回位于阿富汗东部城市加德兹的军事基地，卸下了机组上的数名160特种航空团的机组人员后，又迅速搭载着其余五名海豹突击队队员以及空军战斗控制组（Combat Control Team）返回了塔寇克尔山脉。在此期间，罗伯茨尽全力抵挡着恐怖分子的攻势，但是最终因为配备的M249机枪卡壳而被敌军击毙。而此时正逢两架负责观察战况的AC-130交接任务，所以没有任何人知道罗伯茨在阵亡前都遭遇了什么。然而根据战后的调查报告来看，他至少拼死抵抗了30分钟后才不幸遇难。重返塔寇克尔山的几名队员被划分为三组，与恐怖分子展开交火。虽然成功消灭了大量武装分子，但是双方的兵力仍然过于悬殊。在三名海豹队员负伤，一名CCT队员阵亡的情况下，小组决定撤退至山脉另一侧的掩护物来等待增援部队。很快，两架搭载着75游骑兵（75th Ranger Regiment）的直升机紧急升空，前去拯救处于困境海豹小组。但是一架直升机由于错误的引导，又一次直接把直升机降落在山顶，但是好在另外一架停落在了距离山顶800米处的位置，最终游骑兵们成功占领了塔寇克尔山脉。而此前受困的海豹突击队和CCT队员们则在AC-130H幽灵炮艇机等空中力量的掩护下，成功撤退了1500米抵达了安全地带。



▲在行动中牺牲的海军中士尼尔·罗伯茨。



▲CH-4支奴干重型战斗运输直升机的性能优异，具备全天候飞行能力。CH-4支奴干重型战斗运输直升机的性能优异，具备全天候飞行能力。

3月18日，经过长达17天的激烈交火，美军依靠巨蟒行动获得了极大的战场优势。 在此过程中所凸显的种种问题，美军将领都认真细致地进行了总结和反思。行动中的侦查小组对整个战局的贡献自然不容忽视，海豹突击队和其他特种单位又一次用行动证明了自己的坚实可靠。

海盗制裁行动

任务名称： 不详
时间： 2009年4月12日
地点： 东非索马里海岸240海里处
作战单位： 海豹突击队第6分队
参战人员： 不详
任务关卡：《荣誉勋章 战士》帽子戏法

亚丁湾（Gulf of Aden），位于也门和索马里之间的一片阿拉伯海域，通过曼德海峡与北方的红海相连。由于此地距离各中东石油主要出产国很近，使得亚丁湾得以成为世界上最繁忙的海湾之一。在亚丁湾西侧，有两个重要的燃料贸易中转港——位于北岸的亚丁港和地处南岸的吉布提港。每年都有大量装载着石油的巨型油轮途经此处，将资源源源不断地输送至欧洲和北美洲地区。对于那些在这片海域从事海上运输业的船员们来说，工作实属不易。他们除了要忍受这里高温高湿的恶劣气候外，还必须时刻提防着另外一个致命的威胁——索马里海盗。

1991年，统治索马里联邦共和国长达22年的总统默罕默德·西亚德·巴雷（Mohamed Siad Barre）的政权被反政府武装推翻，从而引发了该国的长期内乱。当埃塞俄比亚、美国以及基地组织等外部势力加入后，这场内乱开始逐渐演变为地区性冲突，严重破坏了当地的生活秩序。此外欧洲大型捕鱼船的介入，导致当地人赖以为生的渔业严重受阻甚至最终消亡。失业的渔民们不得不选择去当海盗，其结果自然是亚丁湾这片海域的犯罪活动开始激增。随着时间的推移，越来越多的海盗犯罪组织开始纷纷涌现，“邦特兰卫队”（Puntland Group）和“索马里水兵”（Somali Sailors）就是其中的“佼佼者”之一。这些组织通常都配备着AK47步枪、RPG火箭推射器，卫星电话以及大马力渔船等现代设备。海盗们的活动范围也因此逐渐开始由亚丁湾向外不断扩张，甚至一度远至印度洋海域。每年在此处都会有大约价值一兆美元的货物被劫持。



▲日益猖獗的索马里海盗已然成为国际社会的一个大患。

2009年4月8日，星期三，索马里外海275海里处。满载着17000吨国际援助粮食和物资的“阿拉巴马号”正按照原计划，航行在前往肯尼亚蒙巴萨的途中。清晨6时40分，雷达上一个光点引起了船长理查德·菲利普（Richard Philips）和大副肖恩·墨菲（Shane Murphy）的不安。根据他们多年的航海经验，这片海域距离大陆较远，所以通常很少会有小型舰艇单独出海。加之此时是清晨时分，海面能见度较低，正好与索马里海盗一贯的“工作时间”相符。为了验证自己的判断，两人走到桥翼处使用高倍望远镜进行观察，果然发现了一艘正在快速接近的小艇。当两艘船之间的距离超过国际货轮警戒线后，他们知道自己此时已经成了海盗们劫持的目标。鉴于阿拉巴马号的吨数过大，所以短时间内依靠速度优势甩开敌人的方法已基本无望。情急之下，船长菲利普拉响警，组织船员们使用轮船上配备的消防栓和信号弹阻止小艇的靠近。三副科林·怀特（Colin Wight）则立即通过无线电

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

与英国反海盗指挥中心取得联系，将自己被海盗劫持以及目前的地理方位告知了对方。虽然船员的努力给海盗们增添了不少麻烦，但是由于阿拉巴马号的甲板较低，最终还是被海盗们所抛射出的勾爪所勾住。5 分钟之后，两名手持 AK47 步枪的海盗就攀登上了货轮。他们一边鸣枪，一边即刻前往控制室，将船长菲利普和三副怀特劫持为人质，并要挟两人关闭轮船的发动机和无线电通讯器，以方便小艇上的两名同伙登船。当四人悉数上船后，一名海盗开始逼问两人这艘货船的船籍。当得知这是一艘美国货轮后，四名海盗都感到很兴奋。因为大多数情况下，一个美国船员的赎金会高于其他国家的船员，他们认为可以趁此机会大捞一笔。海盗们的首领阿卜杜尔·瓦伊穆西（AbduHi Wal-i-Musi）随后立刻命令船长菲利普把所有的船员们集结起来。但是此时大部分的船员已经按照反海盗演习的程序，躲进了甲板最下方的安全室内。为了截断海盗们的退路，轮机长麦克·派瑞（Mike Perry）启动了备用控制系统，同时命令一等轮机员左右大幅度调整航向。利用产生的水下逆流，成功地弄沉了海盗们的快艇，以防止海盗们劫持人质后逃脱。当这一切完毕后，为了能最大限度地避免海盗们发现船员的行踪，麦克又主动前往海盗们监视下的主甲板处，冒着生命危险关闭了发电机的主控板。随后返回原处，与其他船员们呆在一起。由于系统当机，通风设备和空调自然无法启用，加上赤道地区酷热的自然环境和饮用水的缺乏，都使得不少船员开始产生了脱水症状。为了能够尽快脱离险情，麦克决定展开自救，拯救全体船员。当他手持折叠刀走向下甲板处的楼梯口时，正好看见怀特领着海盗头目阿卜杜尔下来检查船舱。于是麦克躲在阴暗处，用刀趁机制服了他。然后返回安全室，和其他船员商量准备用阿卜杜尔来交换船长菲利普。当海盗们在得知这个消息后，也不得不妥协。由于他们的快艇在之前已经被船员们所破坏，所以他们要求船长放下阿拉巴马号的救生小艇，以供给他们逃脱使用。小艇放下来后，海盗们要求菲利普船长来指导他们如何进行操作。然而当一切妥当，菲利普打算离开之际，令人担心的事情发生了：一名海盗将他拉了回来，并且迅速关上了船舱门，离开了事发海域。



▲图为海盗劫持人质逃跑时乘坐的救生艇。

当接到阿拉巴马号船员们的急救信号后，英国反海盗中心就与距离事发海域最近的美军班布里奇号驱逐舰取得了联系，后者在接到命令后即刻赶往支援。但是由于种种原因，班布里奇号最终于 4 月 9 日清晨才与遇袭船只会合。但是好在船员们为避免海盗劫持船长后消失，决定继续追踪救生艇，这为救援提供了很大的便利。驱逐舰上的谈判人员随即与海盗展开谈判，但是一直都没有任何实质性进展。由于担心谈判破裂，同时考虑到事态的特殊性，华盛顿当局命令驻守在弗吉尼亚的海豹突击队第 6 分队进入待命状态。当海盗们提出用 200 万美元换取菲利普船长的要求被拒绝时，谈判陷入了僵局，海豹突击队队员们登上了飞往事发海域的 C-17 战略军用运输机。经过约 20 个小时的飞行后，抵达了既定位置。队员们首先将随行装备放置在一艘捆绑着降落伞的灰色快速攻击艇上，然后将其空投出去。当确定投送无误后，他们跳伞到前来支援的拳师号两栖驱逐舰附近。指挥部派遣了一个由突击小组、和几名狙击手组成的小队赶赴班布里奇号上，搭建观察点。其余人员则驻守在原地，一旦救生艇上岸，就投入到岸上展开救援。但是此时意外情况发生了，菲利普船长趁着海盗放松戒备之际，跳进了海里，希望以此获救。然而他最终却因为体力不支，又被抓了回去。为了能够确定菲利普此时的情况，班布里奇号指挥官弗兰克·卡斯特利亚诺（Frank Castellano）提议为海盗们运送食物和水，并且由驱逐舰来拖拽燃油耗尽的救生艇，最终获得了同意。在其中一次运送中，海盗头目瓦伊穆西突然要求要登上班布里奇号。原来由于此前手上的伤口未经处理，此时已经有了化脓的迹象，他希望能够上船进行医疗救助。当他踏上班布里奇号的甲板后，就遭到了海豹突击队队员的审讯。同时，三名配备了 SR-25 狙击步枪的海豹狙击手也已搭建好了狙击平台，监视着救生艇内部的一举一动。此时海面上的风浪开始逐渐增大，给狙击工作带来了很大的不变。班布里奇号上的海员们趁着夜色缓缓地拉动了拖拽绳，尽可能地缩短狙击距离。通过夜视仪，狙击手们发现了两名海盗的行踪，但是第三个始终都没有露面。狙击手们只有同时击毙三人才能够将菲利普船长安全救出，于是他们又继续等待了数个小时。终于，目标的头和肩从救生艇后方的舱口露了出来。队员们抓住时机，同时开枪解决了三人。之后，突击小组迅速搭乘着快艇，进入了救生艇。他们给每名海盗各补了一枪后，在角落里发现了被捆绑着的菲利普船长，并将他安全的带回了班布里奇号上。历经 96 个小时的阿拉巴马号人质劫持事件也随即宣告成功。



▲获救后的菲利普船长。

▼ 图为海豹狙击手所配备的SR-25狙击步枪，在海盗制裁行动后，这把枪也赢得了"海盗杀手"的美誉。



击毙本·拉登

任务名称： 海王星之矛（Operation Neptune Spear）
时间： 2011年5月1日
地点： 巴基斯坦阿伯塔巴德
作战单位： 海豹突击队第六分队
参战人员： 不详
任务关卡： 《荣誉勋章 战士》DLC 刺杀本·拉登

奥萨马·本·拉登，"基地"恐怖组织的创始人，于 1957 年 3 月 10 日出生在一个地位显耀的贵族家庭。青年时期曾就读 KAU 大学（King Abdulaziz University，阿卜杜勒阿齐兹国王大学），并取得了经济和工商管理学位。毕业后在家族企业中工作，通过发展石油业和建筑业而一跃成为中东商业大亨之一。80 年代初，苏阿战争爆发。本·拉登同其他阿拉伯青年一道，前往阿富汗抗击敌人，同时不惜花费巨资为圣战者们修建、购买了大量战地设施和武器装备。1989 年苏联撤出阿富汗后，本·拉登也回到了家乡沙特阿拉伯。此时正逢伊拉克部队入侵科威特，由于两国在地理位置上毗邻，所以沙特也面临着被入侵的危险。本·拉登向国王法赫德·本·阿卜杜勒-阿齐兹国王（Fahd Bin Abdul Aziz Al-Saud）提议，由他负责出资并提供军事援助来抵御伊拉克的进攻。但是他最终遭到了拒绝，法赫德国王转而向美国求援，这极大地刺激了本拉登。因为在他看来，让 50 万名美军士兵踏上沙特阿拉伯这片领土，无异于是对伊斯兰使命的巨大背叛。于是他选择离开沙特，前往苏丹组建了基地组织。1996 年 5 月，迫于压力的苏丹政府将本·拉登一家驱逐出境。由于他的沙特国籍也在此前被当局剥夺，所以此时他只能选择回到被塔利班极端组织控制不久的阿富汗栖身，同时开始制定一系列针对美国的恐怖袭击活动。1998 年美驻肯尼亚和坦桑尼亚大使馆爆炸事件，以及 2000

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

年的美军科尔号驱逐舰遇袭事件的幕后策划者都是他本人。但真正使这位“恐怖大亨”和基地组织被人们所熟知的，还是 2001 年 9 月 11 日发生在美国本土的“911”恐怖袭击。这场大约有 2996 名遇难者丧生，直接经济损失则高达 2000 亿美元。



▲科尔号驱逐舰遇袭事件导致17名海军殉职，39名海军受伤。

“911”事件后，本 . 拉登被 FBI 列为全球十大通缉犯之首，使得他成为了世界各国情报机关和特种部队的猎杀目标。然而由于他的行踪十分隐秘，且拥有数量众多的藏身地点，导致历次猎杀行动都以失败而告终：

2001 年 12 月 2 日，三角洲特种部队和英国皇家空降特勤团（SAS）联合突击了坎大哈东南的哈达山区洞穴，并成功击毙了 18 名基地成员。在随后的审讯工作中，恐怖分子承认本 . 拉登大约在双方交火前两个小时离开了藏身洞穴，这让联合突袭小组感到十分遗憾；

2003 年 7 月，GIGN（法国国家宪兵特勤队）接到情报，称本 . 拉登躲藏在一栋位于巴基斯坦与阿富汗边界的斯平布尔达克城镇内的小楼里，指挥部立即派遣小队前往目标地点进行搜索。搜查期间 GIGN 遇到了基地分子的零星抵抗，在击毙了三名敌方人员后，其余的恐怖分子停火并逃离了事发地点。而此时美军支援直升机却迟迟没有露面，法军无奈之下只好收兵回营。时候，小队得知拉登当时就躲藏在情报中的地点。由于担心与敌人硬拼可能会导致自己的身分暴露，他命令手下使用扰乱敌人的逃跑战术得以逃脱；

2007 年，有线报称一个“身着白袍的高个子男人 " 出现在托拉博拉地区，而这个人极有可能就是本 . 拉登本人。美国陆空两军与巴基斯坦军方展开合作，突袭了这一地区。但是事后清理战场中并没有发现任何有关他的踪迹，本 . 拉登又一次销声匿迹。

但是一次又一次的失败并没有使情报人员丧失信心。2011 年，在距离“911”事件过去十年后，中央情报局负责追踪本 · 拉登的情报小组获得了巨大的突破，一个名为阿赫迈德 · 艾尔 · 科威特（Ahmad Irell Kuwait）的男子的出现引起了情报人员们的高度重视。因为根据一名被抓捕的基地分子供认，他此前在受到本 · 拉登的接见时曾亲眼见过艾尔·科威特，并且他还说科威特是本·拉登的亲信之一，平时负责传达拉登的命令。在本·拉登消失的这 10 年中，情报人员也没有丝毫有关科威特的消息，所以他们推测两人很有可能在一起。科威特出现的地方是一个位于巴基斯坦阿伯塔巴德的高层建筑，距离当地的一所军事学院很近。整个楼体的四周被高墙所环绕，建筑的二层



■海豹突击队突入建筑物的示意图。

和三层的窗户也都完全被遮蔽起来。根据无人机拍摄的院子画面显示一个形迹可疑的男人每天都会在院子里散步，情报小组认为这极有可能就是本 · 拉登本人。这之后情报人员又监听了科威特的电话，进一步证实了他们此前的推测：本 · 拉登就藏身于巴基斯坦的这栋建筑内。

很快，海豹突击队第六分队的精英成员们就被秘密地召集到了北卡罗来纳州的军事基地，并在那里听取了中情局情报人员的报告及行动方案。根据计划，突击队员将会被分为两个大队 4 个小队，分别乘坐两架直升机。在抵达目标地点后，直接以机降的方式夺取建筑物院子的控制权。随后，一个小队负则攻入建筑物内，击毙本 · 拉登以及他的追随者。另外一支小队则负责在任务成功后接应主攻小队，并且与随时都有可能前来查看情况的巴基斯坦警察或者军方交涉。最后一切妥当后，他们会继续乘坐之前的直升机飞离这一区域。在方案确定后，小组成员又针对行动中可能会出现的突发情况进行了细致的分析，并且都安排好了相应的应对措施。同时，军方还仿照行动目标建筑的搭建了一个 1 ： 1 的建筑模型，模型从草坪到铁丝网全部一应俱全。突击小组每天都会花费大量时间在其中进行模拟训练，以形成肌肉记忆来帮助他们更好地完成任务。

在听取了中情局的行动报告并且观看了海豹突击队队员的演示后，华盛顿当局最终批准了行动方案，行动代号“海王星之矛”。突击小队返回驻地整理完行动装备，就乘坐着 C-17 环球霸王战略军用运输机抵达了阿富汗北部的军用基地巴格拉姆。之后在这里换乘了 C-130 大力神运输机，降落在距离巴基斯坦仅有几英里处的贾拉拉巴德基地。队员们在这里休整了几天，同时与负责驾驶直升机的 160 特种航空团进行了联合训练。终于指挥部与华盛顿当局协商后决定，将于 5 月 1 日发起“海王星之矛”行动。

2011 年 5 月 2 日，美国总统贝拉克 · 奥巴马（Barack Obama）正式宣布，基地组织领导人本 · 拉登已经被美军击毙。经过了 10 年的追捕，在无数情报人员和海豹突击队队员的通力合作下，这位恐怖大亨终于永远地闭上了眼睛。

“The only easy day was yesterday.（美好时光，只在昨日）”这句海豹突击队的名言深度概括了这支特种部队的底蕴：无论所执行的任务有多么艰巨，在任务完成的那一刻，都将成为历史。惟一等待他们的，只会是更加困难的挑战。但是这些海豹队员们永远不会畏惧，因为他们知道胸前的那枚象征着捍卫自由和坚定意志的海豹队徽将会永远伴随着他们奋勇前进。



■海豹突击队队徽。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

电子游戏世界中的太空冒险史

文：十大恶劣天气　编：三日月　美编：01



今年是人类太空探索的60周年，冷战时期，宇航技术在两大超级强权不惜代价的投入之下，一度呈现爆炸式的发展。然而，随着铁幕的不复存在和全球一体化时代的到来，进军太空变得不再具有“现实性”的意义，航天科技的发展也出现停滞。

今天，低成本、可回收的重型猎鹰火箭，忽然之间让殖民外星、星球大战等等太空科幻电影中的情节变得不再遥远。多级资本市场运作下的SpaceX项目，又让我们看到了一条不同于以往的宇宙冒险之路。

2018年，站在这个全新里程碑前的我们，有必要来回顾一下过去大半个世纪以来的太空开拓史。同时，身为玩家的我们，也可以在自己所钟爱的电子游戏世界中，找到那段历史线索的影子。



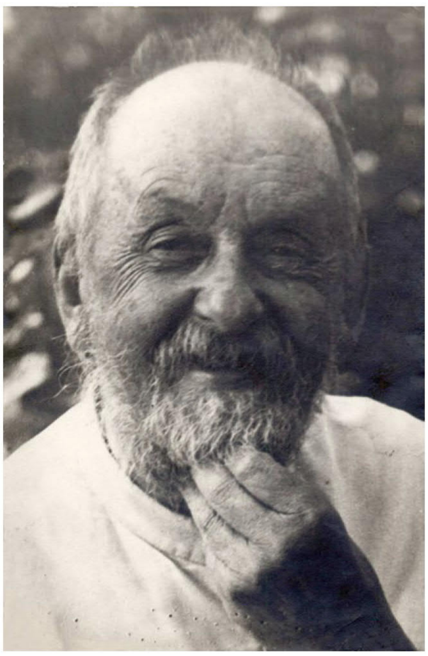
▲在太空飞驰的特斯拉，本身就是一个脑洞大开的营销方案

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

一发冲天——运载火箭

“万事开头难”这句俗话，对于人类航天技术的起步似乎是不适用的：从首次将人造物体（苏联斯帕特里克 1 号卫星）送入太空、首次载人轨道飞行到登月计划的成功实施，美苏两国仅仅用了 12 年时间就完成了千百年来人们的梦想。

这种比开挂还要夸张的发展速度，首先要归功于前人留下的理论基础。早在 20 世纪初，航天理论先驱，俄国科学家齐奥尔科夫斯基就已经完成了关于运载火箭的全部“设定”，人们正是沿着这位大神的理论计算一飞冲天。



▲齐奥尔科夫斯基的理论涉及到火箭运动、火箭发动机、推进剂、飞控、失重与超重、宇宙飞船设计、航天应用等各个方面，较为系统地建立起了火箭运动和航天学的基础

然而，由于众所周知的原因，齐奥尔科夫斯无力在自己的祖国将理论变成现实。

上世纪 20 年代，美国人在大萧条中苦苦挣扎，英国人还在沉浸在老牌帝国的春秋大梦，苏联忙着搞大清洗，德国人就已经开始了载人航天的步伐。正如德国航天先驱奥伯特给齐奥尔科夫斯基的信中所说的那样——“您已经点燃了火炬，我们绝不会让它熄灭”，基因中自带工匠精神的日耳曼科学家们在 1921 年就成立了全世界第一个航天科技研究协会——德国宇宙航行协会（Verein für Raumfahrt），并开始研发液态火箭推进器。

之后的第二次世界大战堪称是人类历史上最黑暗的时代，德意志民族的技术狂热也在这场战争中表现到了极致。纳粹的战争需要催生了德国军事科技的飞速发展，尤其是在战争末期，已经绝望的德国高层将力挽狂澜的希望寄托在远程攻击兵器的身上，他们将仅有的资源投入到 V2 导弹的研究中。战争后期，美苏军队将大批德国火箭设计师和技术资料据为己有，以冯•布劳恩和赫穆特•格罗特鲁普为代表的德国科学家，构成了日后美苏第一代航天人的中坚力量。

▼骑士传统、技术发达、军国主义泛滥……《皇牌空战0》中的贝尔肯公国映射谁，这自然不用多讲。



将 60 年代末宇航技术的飞速发展归功于德国人在之前二十多年的积累，是一点也不为过的，难怪当时有一个著名的冷笑话：当美苏两国的太空人在宇宙相遇，他们应该用德语相互交谈。

在《皇牌空战 0》世界观中发动“贝尔肯战争”的贝尔肯公国（Belka）位于西半球大陆上超级大国欧西亚（Osea，以美国为原型）的东北，在 1995 年贝尔卡战争爆发前，控制着 505000 平方公里的疆域，相当于现实世界西班牙的国土面积。这个国家有深厚的古典人文底蕴和骑士传统，同时也有着从中世纪延续下来的军国主义倾向。从地图上不难看出，贝尔肯国所处的地缘比纳粹德国还要凶险：它被六个国家环绕，仅有一个出海口。一旦战争爆发，不仅在陆上很难设置防线、海军也极容易被堵在港口动弹不得，而且战争潜力也极容易被战略轰炸瓦解。

也正因为如此，贝尔肯国优先发展空军和战略导弹力量，以依托空军所实现的闪电战为矛，以同样命名为 V2 的多弹头战略导弹为盾。在贝尔肯战争开始之后，凭借压倒性的空中优势，他们一度势不可挡。然而缺乏纵深、综合国力不足的缺陷，以及战略上的失败，使得贝尔肯很快就被以欧国（Osea）和尤国（Yoktobania）为骨干的盟军击败。战后贝尔肯国的军工体系与航天科技军备也被两个超级大国瓜分。

精英中的精英——宇航员

完成了几千年来突破外层空间的梦想之后，人类能否突破自身条件的极限进入太空呢？当上一名宇航员需要具备哪些过人之处呢？

自从美国富翁丹尼斯•蒂托以 2000 万美元的代价乘坐俄罗斯飞船进入太空以来，已经有不下数十个土豪解开了“宇宙大富翁”这一大成就，其中不乏像蒂托这样年龄超过 60 岁的夕阳红，这说明载人航天对身体素质的要求并不像想象中那样夸张。

应该说，任何身体健康的人都够资格登上太空，然而宇航员之所以没有成为烂大街一样的存在，关键就在于他们的工作并不是太空观光，而是要操作精密的设备，随时都要面临“差之毫厘，失之千里”的危险。以我国航天员训练大纲为例，学员需要经过的 8 大类，共 58 个专业的系统学习才能胜任飞行任务。

超重耐力训练要求航天员克服高达 8 倍于自身体重的加速度（持续 40 秒），克服 30 分钟低压缺氧环境的考验，快速调整血液重新分布后的不适状态。如果不进行这些转向训练，就连一些基本的生活动作都难以完成，更不要说操纵飞船了。

同生理要素相比，心理素质的要求更为严格，没有胆大心细，遇事不慌的作风，再多的知识储备都会化为泡影。说宇航员是“万里挑一”的飞行精英，这一点也不为过，尤里•加加林就是在 3400 多名 35 岁以下的空军飞行员中经过层层选拔脱颖而出的。根据俄罗斯国家



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲引领者

档案馆的解谜文件，除了符合条件的生理和心理素质以外，政治宣传的价值也是加加林入选的原因。比如其参军前集体农庄成员的成分，甚至是“尤里”这个普通的名字，都有助于提升此次行动的宣传价值。

在看到苏联即将完成重大突破之后，美国政府高层已经坐不住，连关乎太空人安全的可靠性都不要了，要求先于苏联完成载人飞行，但火箭专家冯•布劳恩却坚持要按原计划进行低轨道测试。直到 1962 年 2 月 20 日，航天员约翰•H•格林乘坐“友谊 7 号”飞船终于实现了美国人的航天梦。

然而在《潜龙谍影 3》所“记录”的历史中，隐藏在“水星计划”团队中的一位神秘角色才是首个登上太空的人类，在加加林升空的当天，这位女宇航员就已经返回了地球，她就是引领者。

身为一名传奇战士，引领者拥有辉煌的履历。她出生于 1922 年，是“哲学家”某成员之女。1944 年在怀有身孕的情况下依然带领“眼镜蛇”特种部队参与诺曼底大登陆，并且在战场上对自己实施了剖腹产（生下山猫）。二战结束后，引领者又与载人航天密切联系在了一起。50 年代后期，她曾经多次潜入苏联本土，对中央机械制造试验设计局（OKB-1）进行谍报活动，搜集首枚人造卫星的技术情报，之后志愿加入水星计划，随后被“钦定”为第一个登上太空的人类。

在得知苏联即将于 1961 年 4 月 12 日将人送入太空的情报之后，当局在尚未准备完毕的情况下强行发射“自由七号”。然而在完成轨道飞行返回地面的过程中，飞船外壳出现破损，迫使引领者只能在内华达沙漠中实施硬着陆。剧烈的撞击和长时间暴露在低压缺氧环境之下，导致引领者陷入了长达 6 周的重度昏迷，这同加加林的载誉而归形成了鲜明的对比。原先准备全面启动宣传机器的美国政府顿觉颜面无存，他们将引领者参加水星计划的一切记录，包括档案、照片形象等全部信息全部删除。



▲在这部作品中被裸蛇吊打的“眼镜蛇”部队成员“狂怒”（The Fury），也可以算是引领者的半个同行，他同样在返回途中遭遇不测。

最不便宜的“便宜货”——航天飞机

在反重力引擎、迁跃引擎、人造虫洞等等科幻发明变成现实之前，运载火箭是惟一可以带领人类离开地球的载具，而化学能又是目前所能找到的最可靠的燃料。即便使用”液态氧+氢”的最优组合，仅燃料一项就要占据火箭超过 80% 的重量，剩下的质量还要分配给火箭外壳、发动机、燃料罐，剩下的有效载荷通常只占到总质量的 2%——5%”。每一级火箭用完之后，就会被当作垃圾抛离，避免成为累赘。在最后一级火箭关机分离前，此前所有的努力只有一个目的——让“货物”突破第一宇宙速度，冲出地球的怀抱。



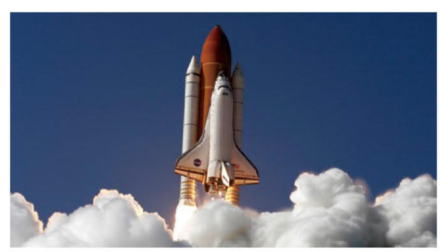
▲至今依然保持着有效载荷记录的土星5运载火箭：3408吨的强大推力，“仅能”将118吨的货物送入近地轨道。

从中不难看出，想要多送一点东西到大气层以外，只能让火箭往更大、更重、级数更多的方向发展。反过来说，这三个要素越高，也就代表系统越复杂，发射过程中的风险也会随之水涨船高。

左图的土星五号运载火箭在 13 次连续成功发射记录中总共花了 65 亿美元，平均每次 5 亿美元。如果不考虑通货膨胀因素，同样的价钱仅能依托德尔塔 4 型重型火箭快递 28.79 吨。倘若有人不知道“烧钱”是一个什么概念，那么你可以带 TA 去看火箭发射，而且还很有希望欣赏“放烟花”这种大概率事件……

其实在马斯克之前，NASA 早就研究过回收火箭这条省钱之道，而且还成功过。但一琢磨从天上掉下来的那些“口水件”的维修成本，还有循环使用给可靠性带来的负面干扰，最后也不了了之了。所以在 SpaceX 的重型猎鹰之前，就连脑洞大开的游戏编剧也从来没有构想过一种可以循环使用的火箭。

不过，“可循环再利用”这个思路，对于那个时代的航天人来说，并不算陌生。早在 1969 年阿波罗登月行动之前,美国太空总署（NASA）就已经开始进行航天飞机研制前的准备工作，它的构思就是设计一种可以反复使用的空天载具。





▲除了少年谢耳朵以外，火箭发射后软着陆回收这件事情，大人们根本连想也不敢想。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

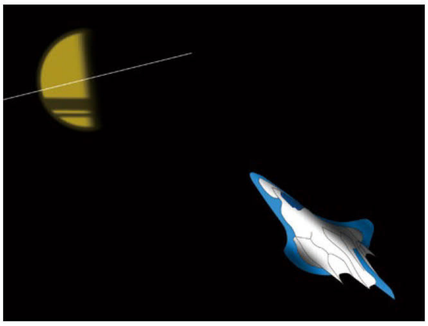
我们俗称的航天飞机——也就是被绑在火箭上的那架白天鹅般的三角翼飞行器，正式的名称叫做轨道器，它是这个空间运输系统的核心。

与常见的运输机类似的是，轨道器从纵向可以分割为前（控制）、中（货物）、尾（动力）三部分，横向也可以分三层，驾驶台位于最上层，中层是生活舱，最下层装载着各种电子设备和科研仪器。如果说太空飞船是一个胶囊公寓，那么航天飞机就是一座独栋大宅了，不仅宽敞舒适，而且可重复利用，下次想用，直接上一个新的火箭就可以了。

将航天飞机送出大气层的是一级固体火箭助推器，每枚助推火箭可以提供一千两百五十万牛的推力，仅用两发就可以满足航天飞机到达宇宙第一速度所需动力的 83%。在机体到达 46km 高度之后，助推器就会自动抛离，然后打开减速伞，降落在海洋上等待打捞回收再利用。接下来引擎全开的航天飞机，依靠外部燃料箱用于给航天飞机主引擎提供液态氧和液态氢，用靠自己的力量完成最后的冲刺。在一次航天飞行任务，除了外部燃料箱以外，其他的部分都是可再次利用的。

单架航天飞机造价约 30 亿美元（以最新的“奋进”号为标准），当初 NASA 宣称，每架航天飞机都可以执行 100 次任务，因此每次任务平摊下来的航天飞机制造成本为 3000 万美元，的确比放火箭要划算多了。但等这玩意儿真正服役之后，NASA 才发现这笔帐可不是一个简单的除法计算：目前 5 架航天飞机共计仅进行了 113 次飞行，以每架飞机 20 次计算，每次飞行摊得制造成本超过 1 亿美元。加上前面提到的 5 亿美元的维护和检修成本，每次航天飞机半个月的太空之行，都要花去六七亿美元。

随着冷战的结束，太空探索激情退散后的美国人意识到，单就给空间站运送物资这一功能而言而言，使用一次性发射的火箭可以大大节约成本，航天飞机已经违背了它的设计初衷。就这样，曾经人类宇宙之梦的载体，就这样因为糟糕的安全记录和远远超出预期的运营成本，而成为了一块难以割舍的鸡肋。



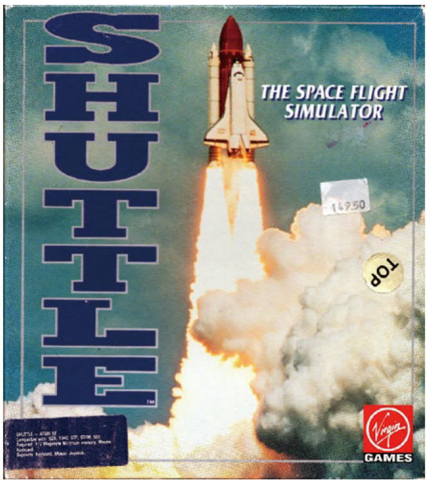
如果你对航天飞机很感兴趣，那么有一款不仅仅能扫盲，能科普，而且玩熟了之后能对航天飞机驾驶员的具体工作有一个大致了解的游戏，这就是 Virgin Games 于 1992 年发行的《航天飞机》(Shuttle)，这款 3D 模拟游戏并不是“小蜜蜂”式的射击游戏，而是表现航天飞机从发射一直到降落的全过程，它的模拟重点是主飞行员的座舱环境，包括有每一个按钮、把手，而且对玩家操作的反馈相当迅速，比如在点火阶段如果你就将两枚助推器的动力推到 60% 以上，那么航天飞机就直接在发射架上爆炸了……

《航天飞机》堪称是 NASA 航天飞机历史的一部互动字典，它涵盖了几乎全部的著名任务。玩家将亲手将哈勃望远镜送入太空，与苏联空间站对接，使用人工操控单元捕获发生故障的人造卫星，以及帮助五角大楼将间谍卫星秘密送入预定轨道。对太空飞行从未有过任何直接或者间接经验的玩家并不会在这款游戏面前显得无所适从，只要按下键盘上的 F7 键，操作提示就会在 HUD 界面上显示出来，总之照着做绝对没有错。与同时代的绝大多数 3D 模拟游戏不同的是，《航天飞机》并不只有控制面板和外部两个视角，在执行卫星回收任务的时候，你还可以从货仓角度去遥控机械手，并且观察操作的全过程。

本作堪称是航天飞行模拟游戏历史上的优秀作品之一（其实总共也没几部），《电脑游戏世界》杂志用“堪称泄密等级的模拟”，对它的专业程度大家赞赏。然而在该杂志评选的“年度最佳模拟游戏”的评选中，《航天飞机》惜败给了 Falcon 3.0，显示一群“伪专家”的强大鉴赏能力。

什么，你问“在哪里才能买得到？”

即便你即便能在骨灰级 PC 游戏玩家那里找到它的拷贝盘，也会当场石化，因为这款游戏的存储介质是两张 360k 低密软盘，现在能读这玩意儿的磁盘驱动器的难度也不低啊！



其实，对于《皇牌空战》系列的老玩家们来说，航天飞机的驾乘体验早就不陌生了。在第三作《电子领域》中出现过系列惟一拥有大气层外飞行能力的机体——R-352 Sepia，玩家需要在 Zero-G 环境下驾驶它击落敌对势力的卫星（而在另一条支线中，改关卡改为驾驶常规机体阻止空天飞机的发射）。

R-352 的制造商 Neucom 公司的崛起，始于 2020 年尤西国（Erusea）航天局被迫进行的“私有化”，勇当接盘侠的 Neucom 迅速获得了大量的航天人才和科技储备，为日后所打响的那场企业战争打下了坚实的基础。

现实中的 NASA 虽说还没有沦落到变卖家当的地步，但日益捉襟见肘的拨款已经让宇航局上上下下不得不勒紧了裤腰带，很多计划被迫削减，人员不断被裁撤。奥巴马政府时期在 2016 财年仅同意拨款 12.4 亿美元，等两院通过之后只剩下了区区 9 亿，仅能维持 NASA 的基本运转。虽然特朗普计划增加投入，但相关拨款方案几乎不可能闯关成功。NASA 负责人 Charles Bolden 表示，在美国财政预算拮据以至于几十年来发展太空技术的资金严重不足的时候，需要让私人机构充分参与进来，改变 NASA 的现状并使之在创新与载人航天方面发挥重要作用。

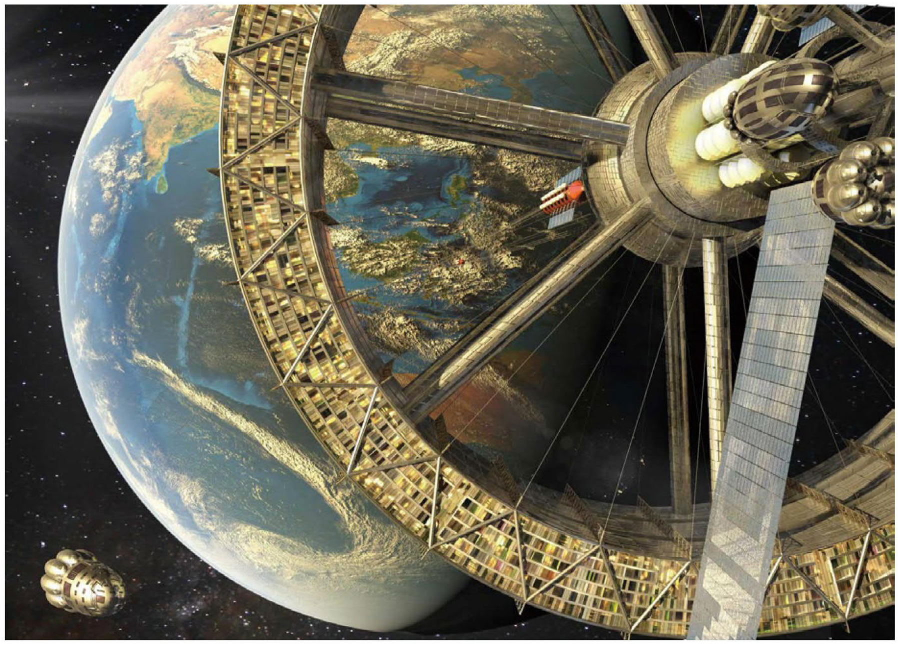
不过，《电子领域》中一个商业公司吃掉官方航天机构之后，成为超级强权的剧情，至少在美国航天体系下是不大可能发生的。这是因为即便在太空军备竞赛疯狂投入的时代，美国航天业的系统工程，从飞船制造到火箭发射均是由商业公司完成的。换句话说，即便将 NASA 据为己有，也无法获得多少顶尖的航天黑科技。

然而，洛马、波音等等昔日的“亲儿子”在 NASA 日益弱势的时候，心里想的却是发“国难财”。上世纪 90 年代，美国航空航天业发生重大整合，联合发射联盟（ULA，波音和洛马组成的联合企业）的垄断程度大大加强，甚至一度成为 NASA 的惟一发射商，每逢发射任务就是狮子大开口。为了培养一个竞争对手，NASA 大力扶持 SpaceX，不仅让渡了大量的成熟技术（如重型猎鹰所使用的梅林发动机），而且在人才和合同方面也给予照顾——这跟 Neucom 的剧本完全是反着来的。

▲Neucom公司的Logo

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

上上下下的乐趣——太空电梯



▲1974年，美国物理学家杰勒德•奥尼尔设想建造一座城市般的空间站。它的结构类似于一座巨型圆筒型的城市，以中轴为旋转轴，每分钟自转一周以产生重力，《星际穿越》采用了这一构思。

马斯克的重型猎鹰真正的优势，总结起来无外乎是三句大白话：

一、有效载荷足够强：运载能力超过目前现役最强火箭一倍多。国际空间站（ISS）总重400吨，美俄双方发射45次（还不算“进步号”货运飞船的补给发射）才组建完毕。如果换SpaceX来做，只需要8发就能搞定。

二、价格够便宜：如果说土星5号的成本相当于一艘尼米兹级核动力航母，那么一发重型猎银的成本仅相当于F-22战机。和目前普遍使用的重箭德尔塔4型相比，重型猎鹰的报价仅相当于前者4.35亿美元/次发射价格的23%，而有效载荷却要足足多出128%。

上文提及的ISS建造，仅火箭发射一项就超过1000亿美元，如果交给SpaceX，只要8亿，连射还能享折扣……

三、利润够高：重型猎鹰70%的部件可以回收，虽然维护成本属于商业机密，外人不得而知。但从理论上来说，一枚火箭仅需要填充价值20万美元的燃料就能再次披挂上阵。如此之高的利润率，可以吸引更多的风险投资，促进这一技术的成熟，进一步降低成本，提高稳定性。

在造纸术发明之前，甲骨、铜器、丝帛、羊皮都可以记录文字，但只有纸张发明之后，人们文明的传播速度才得到跳跃式的发展。重型猎鹰的意义，不亚于纸张的发明。

看到这里，也许依然有人会继续疑问：“道理我都懂，可这种主打‘便宜量足’的火箭，和马斯克梦想中的殖民火星到底有什么关系呢？



▲包括《异形 契约》、《星际穿越》这些严谨风格的科幻电影，依然将星际殖民理解为将一个装载有无数人类胚胎的飞船送到宜居星球之后就撒手不管了……

一艘载有数名宇航员，船舱中装载有成千上万人类胚胎的宇宙飞船到达异星之后，洒下人类文明的种子……科幻电影所描述的外太空殖民，的确是浪漫得有些像童话故事。任何有常识的人都知道，星际殖民不是一场“开局一张图，装备全靠捡”的A-RPG，更不可能是在RTS游戏中用运输船丢几个农民下去开分矿那样简单。我们必须首先在近地轨道建设超大型轨道空间站，为人类的宇宙生活积累经验。

奥尼尔设想建造一座城市般的空间站，它的结构类似于一座巨型圆筒型的城市，以中轴为旋转轴，每分钟自转一周以产生重力，《星际穿越》就采用了这一构思。

未来的星际殖民，绝不可能是一两艘小船的单打独斗，必然是万舰齐发的系统工程。而以人类目前的化学能发动机技术来看，将一艘可以容纳几百人生活、工作的大型殖民飞船直接发射到外太空，是断无可能的。惟一可行的方法，就是依靠SpaceX的廉价发射解决方案和数代人的努力，在近地轨道和月球建设星港和宇宙船坞，作为征服银河的支点。

这个建设量，绝对要比ISS复杂多了。就算是由一百家SpaceX来做，恐怕也难以满足货运需求。

其实，早在构想运载火箭的同时，齐奥尔科夫斯基就开了一个更大的脑洞——空天电梯。

将充满未知凶险的载人航天转变为“上上下下的乐趣”，其具体构想是这样的：距离海平面35790千米的地球公布轨道上建造一个纺锤形状的太空城堡，充当“电梯”的平衡锤，用缆绳将其与地面基站连接起来，用发动机拉动滑轮组，就能把货物和人员从地球送往太空，全部过程几乎零成本！

在提出这一构想的同时，齐奥尔科夫斯基也指出了其实现过程中的三个难点：

一、“太空城堡”必须维持一定的轨道速度，避免脱离地球轨道，在惯性作用下甩入太空

二、缆绳的材料必须非常坚固

三、地面基站的建设位置必须精挑细选

其中最好解决的，是第三个问题。

在《光环》的世界观中，地球上一共存在7座“天梯”，包括我们所熟悉的新蒙巴萨、《光环3》多人地图中出现的位于厄瓜多尔首度基多的天梯，以及小说《奥星幽灵》中提到的设立于古巴首都哈瓦那的“联合国星际指挥部（UMSC）一百周年”天梯，它们的共同特点是每一座天梯均建设在赤道位置。《文明IV》更是将“北纬30度”作为建造天梯这一奇观建筑的必备条件。这是因为地球



▲《光环》系列中的太空电梯

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

自转所产生的离心力，使得在赤道位置建造的天梯能够忽视引力的作用，也就是说，不需要像《圣经・创世纪》所描写的那样，用砖头一层一层的把一座通天塔盖起来，只要海面上端与下端的电梯长度一样的话，就可以靠地球的引力和离心力，把电梯像绳子一样两端拉紧，这种条件只有在赤道上可行，在这里重力，离心力，惯性力的矢量维持在一个平面，并且重力和离心力相抵消，惯性力给其他两力垂直方向给“刹车”，整个天梯的结构就会处于一个相当稳定的状态。

如果将天梯比喻为绳球游戏，那么上文介绍的碳纳米管就是“绳子”，而在地球轨道上充当天梯终点的平衡锤就是“球”。“球”必须围绕立柱作高速旋转,这样才可以使得“绳子”拉得很紧（让缆绳始终与地表垂直），而提供这一功能的，就是位于天梯末端的空间站。

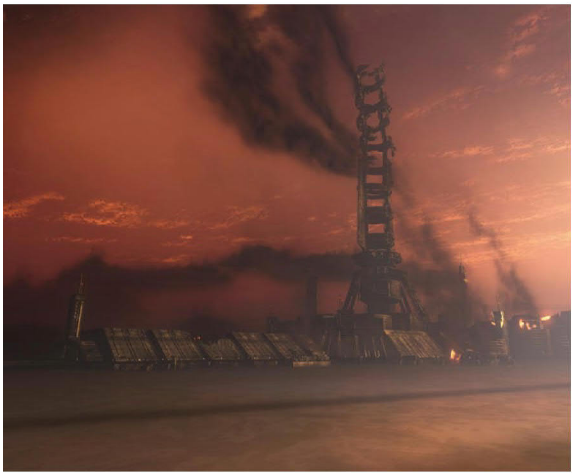
等充当平衡锤的空间站和地面基站设立好以后，下一部就是布设缆绳。碳纳米管这一新兴材料的出现，让天梯不再是一个纯粹意义上的科幻概念。这种材料在强度上比钢高 100 倍，重量只有其六分之一，但却可以具备橡胶那样的柔韧性。然而，目前的加工技术只能让纳米碳管的长度维持在厘米级别，距离万里征程所迈出的第一步也很遥远。

在人类赢得地球保卫战最终胜利之后，一座座天梯均化为了灰烬，它们屹立在荒原上的基站残骸，无声地诉说着这场星际战争的惨烈。



▲这个名为Liftport的美国科技公司，一直致力于空天电梯项目——期待他们有朝一日能够像SpaceX那样改变世界！





▲即将在《皇牌空战7》中登场的太空电梯，它的拥有者依然是只知道拼命点航天科技树的尤西国

结语

在过去六十年时间中，太空探索从白热化阶段归入平静。一幕幕围绕太空的悲喜剧，也让我们意识到拓展自身生存空间和征服广袤宇宙的道路上充满了艰险。慢慢的，我们不再追寻置身于广袤太空的浪漫，心甘情愿地当起了低头一族。然而，重型猎鹰的问世，让人类再度想起了仰望星空的那份浪漫。总有一天，人类的每一份子，都有机会在太空嘹望着曾经的家园。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（六）

著：安彦薰　译：秋沙雨　美编：01



登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●艾丽泽·卢塔斯

游戏的同伴角色，曾是个性格内向的少女，通过会说话的娃娃“提坡”来表达自己的内心，不过在旅途中渐渐变得开朗起来，游戏结局后已经能和学校同学们正常相处，并且将提坡收到了箱子里。

●盖亚斯

利泽·马克西亚两大国之一亚·裘尔的国王，真名阿斯特·奥特维。在《无尽传说2》里已经合并两大国，成为利泽·马克西亚国王。游戏里与裘德等人敌对，是本作的最终BOSS之一，结局后达成和解，在同伴角色之一罗恩的辅助下着手与艾连匹奥斯的外教工作。

●温伽尔（林·隆塔）

原亚·裘尔大部族隆塔族族长，在败给盖亚斯之后成为了其左右手，改名为“温伽尔”，此后成为了盖亚斯直属部队“四象刃”的其中一员。

●吉兰德（吉兰德尔·尤尔·斯文特）

艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。



艾连匹奥斯的憧憬（上）

“......居然遇到了盖亚斯吗？”

在艾尔文述说着他的遭遇时，倾听着他往事的艾丽泽不由得瞪大了眼睛。不知道是不是由于太惊讶的缘故，正准备用叉子将上面插着的一小块蛋糕送入口中的手也不由得中途停下了动作。

在一开始艾丽泽还固执地拒绝在晚饭前吃点心，不过到头来还是忍不住，点了一份据说是她最喜欢的摆着草莓的蛋糕。原因是在艾尔文说话的期间她的肚子好几次发出了巨响。

艾尔文安慰她说，这是在长身体的阶段所以没什么好害羞的。他都说了自己会全部买单了，然而不知道为什么被她用愤愤的表情瞪了一眼。真是的，这年纪的女孩子真难应对。

※注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



这些先暂时放一边——

“就是这么回事，也就是说我和那家伙从很久以前开始就有这些什么缘分啦。”

艾尔文一边将第三杯咖啡送到嘴边一边回答道。

艾尔文第一次遇到盖亚斯的时候，盖亚斯还不处于支配亚·裘尔的立场上。他当时在“蒙高原之战”等几个重要战役里取得胜利，稳固了地盘，一举成为了亚·裘尔首屈一指的领导者，但是当时还并非拥有绝对的力量。当时还有着和盖亚斯差不多一样规模势力的豪族，而且最顶端还有亚·裘尔王。

即便如此，他依然气势磅礴。他报上的名号并非是弱小部族族长时的阿斯特·奥特维而是盖亚斯，他堂堂正正地表示自己的目标并非只停留在亚·裘尔，还有包括邻国的拉·修卡尔在内的利泽·马克西亚全土。

在一开始的时候，很多人都见他当成有着夸张妄想症的狂人，不断嘲笑着他。艾尔文至今都还记得，在阿尔克诺亚内部里对他的看法里“早晚会被其他的部族给碾压”占大多数。

但是，后来的历史证明了事情并未像他们预料般发展。

现在的盖亚斯统治着亚·裘尔和拉·修卡尔，站在利泽·马克西亚的顶点，成为了名副其实的“牵引世界之人（Gaius）”。

“我第一次遇到盖亚斯的时候，当然是没法想象那家伙会冲上什么样的高度，但是当时看一眼就知道那家伙和其他人完全不一样，总之就是，超有魄力。”

“毕竟，那个人很吓人呢。”

不知道是因为回想起了什么而感到了寒意，艾丽泽的身体不由得抖了抖。

“当时的他和现在完全一个样，算起来十三年前的话那家伙才 20 岁出头，那么年轻就有那样的气魄哦？算是切身体会到将来为王的人和我这样的从一开始就不一样了啊。”

只有在现在这种时候才能心平气和地回顾当时，但是对当时的艾尔文来说当然是完全没有考虑这些事的空闲。

在看到盖亚斯的瞬间，他就做好了死亡的觉悟。

他想着，自己肯定要死在这里了。

像现在这样和艾丽泽面对面说着话时。艾尔文脑海里也清晰地浮现出那个时候的景象——

“盖亚斯……”

沙哑的声音从艾尔文的口中流了出来。

完全搞不懂。

到底为什么会变成现在这样子。

明明应该是他们和雇主的部族的共同合作，对敌人使用计谋，然后歼灭敌人。然而，他们本该打倒的对象反过来对他们偷袭，被打得落花流水。

在艾尔文的附近，站着率领着敌军部队的盖亚斯。他轻松地挥舞着长刀，周围的阿尔克诺亚士兵接二连三地被白刃捕食。

阿尔克诺亚的小队共有三十人，其中绝大多数是习惯实战的战斗部精锐，而现在几乎处于溃散状态。行军是和本次任务的雇主部族一起走的，虽然没法知道对方的情况怎样，不过应该和这里一样吧。

艾尔文心怀的不安，以最坏的形式变成了现实。

“可恶！哪能就这么被干掉！”

可以目击到刚刚艾尔文询问的那个分队长正面向着盖亚斯举起收在腰间的枪支。这是阿尔克诺亚自傲的装载着黑匣并通过驱动黑匣来引出强大火力的武器。因为拥有着这个黑匣兵器，所以哪怕阿尔克诺亚在人数上居于劣势，也能拥有着可以和利泽·马克西亚各方势力相抗衡的战斗力。

但是这个宛如虎子的黑匣兵器同时也是用途非常受限的武器。因为不小心用得太多的话，被那个马克思威尔发现的可能性就会变高。

在黑匣运作的时候，会把周围的微精灵填充进去作为燃料。也就是以微精灵的生命来作为粮食。没有灵力野的艾连匹奥斯人虽然无法感觉到什么，不过据说微精灵在被夺走性命的时候，会发出临终的哀鸣。

然后听到这个哀鸣——那个马克思威尔就会赶来。

有时候是单独过来，有时候是让它指挥之下的大精灵过来。

精灵之主马克思威尔绝不会对微精灵的死视而不见，它会对下手的人施以毫不留情的制裁。至今为止已经有为数众多的阿尔克诺亚成员被马克思威尔教训过了，其中牺牲的人也不在少数。对阿尔克诺亚来说，马克思威尔的名字就等同于死神。

因为有这样的理由，黑匣兵器并不能简单拿出手。但是在这种情况下已经不是犹豫的时候了。

但是，盖亚斯的反应更快。

“魔神剑！”

和喊声响起的同时挥舞的白刃上产生出烈风，向分队长袭去。

“唔哇！”

分队长正面承受了这一击，黑匣兵器落在了地上，而他自己的身体被吹飞开来。

这时盖亚斯上前追击，他追着自己放出来的剑风奔跑，手中握着的长刀毫不留情地刺入倒下的分队长。

“呃呼……”



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

分队长口中不断涌出鲜血的同时身体也在不断抽搐，然后马上不再动态。

之后四周零零散散地有些想要试着反击的人，但是都遭到了盖亚斯的回击。

阿尔克诺亚的部队完全沉默了，距离没有一个人站着之间也没有花费太多的时间。

在这期间，艾尔文坐在地面上保持着背靠着山崖边的姿势，就这么从头到尾一直看着盖亚斯和他的部下将阿尔克诺亚的部队歼灭的全程。

不是他不逃跑。

而是他跑不掉。

盖亚斯全身散发出来的斗气拍打在他身上，让他一动都不能动。也就只能，被他的气势所压倒。

盖亚斯在周围都没有了敌人之后，也依然以严肃的表情环视着四周，像是在寻找着能让他挥剑的对手一般。

而他这锐利的视线，捕捉到了艾尔文。

在那一瞬间，艾尔文确信了自己的死亡。

自己已经无法活着回到吉尔尼托拉了吧。盖亚斯和他之间的差别太过巨大，无论是逃走，还是抵抗，哪边成功的可能性都微乎其微。

在明白到自己无法回去的瞬间，在他的脑海中浮现出的面孔是——

就在这时候，温伽尔走了过来。

“现已奉命将所有人都解决了，现在已经没有活着的人了。”

温伽尔察觉到在自己进行报告的时候盖亚斯盯着一个方向不动，他顺着视线看向了盖亚斯注视的位置。

“……抱歉，看样子，还有一个人剩了下来。”

他一边说着，重新握住手中的剑，准备走向艾尔文的所在地。



“等等。”

阻止了温伽尔的，是盖亚斯。

“只留下他这条活口。”

“噢……原来如此。”

温伽尔似乎马上理解了盖亚斯的用意。

“这样的确会比较妥当。”

“听到了吗？我们决定只留你活着。”

盖亚斯向艾尔文说道。

“回去之后，向你们上头的人传达，别妄想能够用下三滥的手段打倒我。要是来打的话就拿出所有的战力，从正面进攻过来。”

盖亚斯单方面地说完之后，把眼神从艾尔文身上移开，踏出了脚步。在他身后紧跟着温伽尔，再然后是他手下的士兵。

在完全看不到他们之后，艾尔文也依然在原地无法动弹。

等到周围被黑夜所包裹，惟有风声支配着峡谷的时候，他也依然保持着一样的姿势。

盖亚斯的话在他的脑海里咕噜咕噜地打转——

之后他是怎么回去的，就不太记得了。

总而言之，艾尔文成功地逃出了变成战场的山谷，孤身一人成功返回。

当他以满身疮痍的状态出现的时候，阿尔克诺亚本部所在的吉尔尼托拉一片哗然。

“到底发生了什么事？”

“其他成员怎么了？！”

大批人一起形成一个包围圈，接二连三地投下各种质问。

他们这么吃惊也不是没有道理。原本这次的任务在事先预测中认为并不是什么困难的任务。虽说是参加实战，不过反正也只是亚·裘尔豪族之间的局部纷争而已，从投入进去的部队练度考虑，大多数意见都认为不会有问题。

然而转过神后发现，回来的只有艾尔文一个人，而且还是极度憔悴的状态……这种情况下，他们惊慌起来也是理所当然的。

“不，这是……”

就在艾尔文面对着不断向他扔过来的疑问，犹豫着要从哪个开始回答的时候，吉兰德现身了。

没过多久，人们的嘈杂声就完全安静了下来。

吉兰德的脸上浮现着漠然的表情，他一边用冷漠的眼神看着艾尔文，一边走近到他身边。

“首领……”

艾尔文在公共场合里，从不把吉兰德称为叔



叔。这并不是吉兰德对他的特别叮嘱，而是他自己自发做出的举动。尽管他们有血缘关系这件事早已广为人知，但是还是不想干出些像是在夸耀示威般的举动。这种行为在某种意义上，也许是艾尔文对吉兰德的一些小小矜持。

吉兰德一直沉默着，像是在评判艾尔文一样从上到下审视着他。

“让我听听报告。”

他只留下这句话，用下巴指了指艾尔文，然后转身迈出脚步。

艾尔文沉默地跟在他后面，两人一起进入到司令室里。

在房间里有六名理事在等候着，和前几天从托拉维斯家拿到密函并和泽利克一起汇报时是同一群面孔。

但是这次和那时的汇报内容已经是完全不一样的了。

艾尔文将事情从头到尾告诉了吉兰德和理事们。

在亚·裘尔登陆，与雇主部族汇合后行军的事，在途中进入狭窄的山谷里的事，不好的预感命中后被盖亚斯袭击的事，阿尔克诺亚的部队除了自己之外其他人全灭的事，被盖亚斯告知“要是来打的话就拿出所有的战力，从正面进攻过来”之后只放过了自己的事——

报告结束之后，吉兰德也好理事们也好，没有一个人开口说话。大家的脸上流露出愤然，又或者是沉痛的表情，绷紧着脸沉默着。过了一会……

“看样子，是我们这边的作战计划被人事

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



先透露给了对方。”

其中一个理事把脸转向吉兰德，用沉重的口吻说到。

“从这段时间以来连续出现的大失误，原因还是只能想到这个。”

“喂。”

站在他旁边的理事慌慌张张地似乎想要制止他的发言，也许是想到艾尔文在场所以不应该做出这么不谨慎的发言。但是，开口说话的理事并没有就此住嘴。

“反正这家伙也早就听到了传闻吧，事到如今还要遮遮掩掩也无济于事。首领。”

理事的口吻变得强硬起来。

“这很明显，是因内部人员而引起的背叛行为。您究竟是打算怎么办，现在已经出现了大量的牺牲者，而这次更是失去了珍贵的一个战斗部门小队。要是再这么袖手旁观下去，就不得不开始追究您的责任了。”

吉兰德从艾尔文进行汇报的中途开始就维持着双眼紧闭双手环胸的姿势一动不动，这个样子看起来也像是在思考着什么方案。

然后——

受到理事抨击的他慢慢地睁开眼睛，用锐利的眼神看向艾尔文。

“干得真不错啊，艾尔弗雷德。”

“咦……？”

艾尔文陷入了混乱。他突然开口就算了，说自己干得不错是什么意思，虽说知道这绝不是在夸赞他，那么到底——？

“通过这次的事才总算是明白了，至今为止把我们的情报外放出去的，全都是你干的好事。”

“——！”

周围站着的理事们都因为吉兰德的话一片哗然。

“你、你在……你在说什么啊首领，我、我是……”

艾尔文当场就想要为自己辩解，但是由于冲击太大，他的话没法好好地说出来。这太过突然的暴言，让他都不由得怀疑起听到了这话语的耳朵。难以置信，他九死一生地总算回来了，为什么非得要被人这么说不可。

“除了你之外没有其他的可能了，艾尔弗雷德。只有一个活了下来，这怎么看都太可疑了不是嘛。”

吉兰德俯视着艾尔文的眼睛渐渐露出愤恨的光彩。

“八成就是和对方做了将这边情报卖给对方后作为报答饶过你一命的约定吧。”

“不、不是……”

“至今为止，已经发生了好几次只能认为是有人把这边的情报泄露给对方的状况，如果说这些都是你干的话，就能说得过去了。我也真是的，为什么直到现在都没有察觉到呢？”

“叔叔！”

由于太过动摇，从艾尔文口中喊出了他平时绝不会在人前叫出的称呼。

（未完待续）



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

东瀛采风

文：忠犬小政宗　编：哪尼　美编：Juxi

平成之后是何年？

自从去年现任天皇宣布退位以来，日本 1989 年 1 月 8 日前出生的“单身狗”们都坐不住了。为啥？因为天皇退位意味着——更改元号。已经经历了昭和、平成两朝的他们，即将在 2019 年 5 月 1 日，成为“三朝老（单身）狗”。当然了，这只是推特民们用来自嘲的段子，毕竟甭管什么元号，公历年份依旧是照常这么一年一年算下去的不是？

众所周知，元号制度始于中国，是皇帝对领土、人民统治的重要象征之一。而日本在学习隋唐律令制度的同时，也引入了元号制度。根据《日本书记》的记载，公元 645 年，日本实施大化改新的“大化”，是日本第一次使用元号。从“大化”到如今的“平成”，日本已经使用了 247 个元号。

日本元号最初与中国元号一样，一个天皇在位期间可制定多个元号。古代天皇除了即位时改元以外，在自然灾害、祥瑞之兆发生时也会改元。而所谓的祥瑞之兆，说白了不是可爱的小乌龟就是天边美丽的云彩。比如圣武天皇在位期间（公元 724~749 年），底下官员送上了一只白龟，于是圣武天皇变把元号改成了神龟。再比如称德天皇出门散步，猛然抬头：“哎呀，这云真好看，这是祥瑞啊！改元号！”于是元号就从“天平神护”改成了“神护景云”……

这样随随便便改元的习惯，到了明治时代终于发生了改变。改元“明治”时，明治天皇下了一份名为《一世一元之诏》的诏书，诏书规定了今后每一代天皇只允许使用一个元号。当时确立的“一世一元制”随后被条文化，写入了《旧皇室典范》中（注：此处的“旧”是为了与现行《皇室典范》作区分）。1909 年，作为《旧皇室典范》的补充，《登极令》再次更为详细地规定了天皇即位、元号制定、改元时期与方法。

然而二战以后，《旧皇室典范》与《登极令》都被视为日本帝国主义的产物而被彻底废除，元号制定因此也失去了法律依据。那么为何现在日本还在使用元号呢？原来啊，由于人们长期使用元号已经形成了习惯，即使是战后，政府公文、民间报纸等仍然在使用元号。经过内阁府的世论调查，发现 87.5% 的民众都还在使用元号，于是昭和 54 年（1979 年），日本政府制定了全新的《元号法》。《元号法》全文不过 2 条：一是元号由政令规定，二是改元仅限皇位继承的场合。

与《元号法》一同制定的还有《元号选定手续》，《手续》中规定了元号选定的 6 条注意事项：寓意国民理想；2 个汉字；易书写；读起来朗朗上口；过去未使用过的元号、帝王名号；日常不使用的词语。从“昭和”改元时，政府选出了三个后补词，分别为“修文（SHUUBUN）”、“正化（SEIKA）”、以及现在的“平成（HEISEI）”，由于前两者罗马拼音以“S”开头，与“昭和（SHOWA）”相同，生活中容易造成不便，于是最终只能确定使用“平成”。“平成”出自《史记 五帝本纪》中“内平外成”与《虞书 · 大禹谟》“地平天成”，取“国之内外、天地均能平和”的意思。

改元将会影响到日本国民生活各方各面：日历制造公司需要新元号出来以后才能印刷新年历；政府机关的官方表格需要更改；日记、手账也需要根据新元号修改日期……相关业者纷纷表示即使提前 6 个月公布新年号也来不及做出调整。面对着改元带来的诸多不便，日本国内产生了废除元号的声音。日本元号与公元纪年换算起来十分麻烦，而且 2019 年将产生“平成”与新元号并存的局面，换算起来更是繁琐，况且即使不使用元号也不会产生任何问题。而另一方面，希望保存元号的人则认为日本是目前世界上唯一使用元号的国家了，元号就是日本文化组成的一部分，因此应该保留下来。

平成之后究竟会换成什么样的元号呢？又会不会突如其来宣布废除元号制度呢？反正笔者能肯定的是，推特上那些“绝望”、“余命”、“Neo 昭和”之类的元号是绝对不可能的……



▲ 1989 年 1 月 8 日，改元平成。


■ 现任天皇即位大典。



▲推特上涌现了打上 # こんな新元号は嫌だ（# 我不要这样的新元号）tag 的恶搞年号。

▲ 247 个元号中使用最频繁的文字。

日本の元号に使われた漢字と回数

10回以上	永 29	元 27	天 27	治 21	応 20	正 19	長 19	文 19	和 19	安 17	延 16				
	暦 16	寛 15	徳 15	保 15	承 14	仁 13	嘉 12	平 12	康 10	宝 10					
9~2回	久 9	建 9	慶 9	享 8	弘 8	貞 8	明 7	禄 7	大 6	亀 5	寿 4				
	万 4	化 3	観 3	喜 3	神 3	政 3	中 3	養 3	雲 2	護 2					
1回	感	吉	景	乾	興	亨	衡	国	斉	成	至	字	朱	授	昌
	昭	祥	勝	祚	泰	雉	鳥	禎	同	銅	白	武	福	霊	老

所功編著「日本年号史大事典（平成２６年・雄山閣）」より作成

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

迅速蹿红的欅坂 46

NHK 在每年的 12 月 31 日晚上，都会举办“日本春晚”——红白歌会，这一天全家老小都蹲守在电视机前，看着喜爱的歌手上台演唱。这本该是个其乐融融的节目，不过今年的红白歌会却发生了一起“放送事故”，将一群小姑娘送上了舆论的风口浪尖。

起因是偶像团体“欅坂 46”在第一次表演完《不協和音》(《不协和音》)后，为了与主持人内村光良的联合表演，短时间内返场再次表演了一遍舞蹈激烈的《不协和音》，三名成员出现了过呼吸症状晕倒过去，而成员晕倒的画面就这样通过电视播了出去。看到这一幕的粉丝们纷纷指责运营不该为了赚热钱而消费成员们的健康，而路人们则表示欅坂 46 缺乏职业意识，体力都没锻炼好就敢登台表演，结果让全国观众大晦日看到不愉快的画面。当然了，也有路人本身就被歌曲、舞蹈所震撼，再加上成员晕倒平添的几分悲壮感，反倒入坑了。

本次放送事故的主角——欅坂 46，成军于 2015 年 8 月 21 日，是秋元康策划的“坂道系列”偶像组合的第二弹。在欅坂 46 结成以前，秋元康已经策划了许多偶像组合：走邻家少女路线以 AKB48 为代表的“48Group”，以及走清纯大小姐路线的“坂道系列”第一弹——乃木坂 46。至于欅坂 46，与其说是叛逆少女，倒不如说中二叛逆少年风。为什么这么说呢？从出道单曲《サイレントマジョリティー》(《沉默的大多数》)宛如地球防卫军的制服开始，她们的制服就一直延续着帅气的风格，从早期的军服风到 5 单西装，再到最近发售的 6 单 MA-1 夹克，一次次打破人们对女团服装的定义。而秋元康写给她们的歌词，经常充斥着反抗、躁动、不服输的主题，配合着不断出现紧握拳头的舞蹈，构造出了一个与世界对抗的世界观。正因为如此，她们的 LIVE 经常是竭尽全力，展示歌曲的世界观。如此一来，短时间内要完演绎两次相同运动量的舞蹈，也难怪会产生这次的红白事故了。

欅坂 46 的出现，让人们耳目一新：原来女子偶像团体也不全是卖萌卖蠢、娇娇弱弱的。她们也可以帅气、有力度到不像个女团。这样一个特立独行的欅坂 46，出道至今已经打破了诸多记录：出道单曲销量打破女团出道单曲的销量纪录；出道 4 个月就有了全员主演的电视剧；出道不到一年登上红白……笔者强烈推荐几首洗脑的歌曲给大家：《エキセントリック》(《怪人》)、《二人セゾン》(《二人的季节》)、《風に吹かれても》(《纵使风吹》)。如果各位因此产生兴趣的话，也可以看看她们的综艺番组《欅って書けない》(《欅会不会写》)、《Keyabingo》以及连续剧《徳山大五郎を誰が殺したか ?》(《谁杀了德山大五郎》)。



▲红白歌会成员晕厥的消息瞬时就在网络上传开。


■欅坂 46 的灵魂 center，平手友梨奈。


■笔者最喜欢的成员，渡边梨加。


■今年 3 月 7 日发售的《打破玻璃》宣传图。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

热血，从春季甲子园开始

提起甲子园，大家脑海中浮现的可能是这样一幅画面：一群留着板寸头的少年，身着满是泥土的棒球服，顶着烈日在赛场上尽情挥洒汗水。亦或是这样的一幅画面：比赛结束，败者球队的少年一边哭着，一边把甲子园球场的土挖进自己的装备袋里。而这样的画面通常出现在夏季甲子园（注：以下简称夏甲）比赛中，《棒球英豪》、《钻石王牌》、《振臂高呼》等棒球漫画中主角们所说的“我要去甲子园”，指的就是打进夏季甲子园。不过你知道吗？实际上每年 3 月，棒球少年们就已经在甲子园奋战了，那便是——春季甲子园（注：以下简称春甲）。

春甲的官方名称叫作“选拔高等学校野球大会”，由每日新闻社主办，于每年 3 月下旬举行。参赛队伍由日本高校野球联盟的选拔委员会选拔产生，基本上是以过去一年各地区秋季大会的成绩为标准。由于在秋季大会中，全国 47 个行政区被分为 10 个赛区，而每个赛区分配的选拔名额又不相同，所以经常会出现有的行政区中出现多个学校而有的行政区却无学校出场的情形。2001 年，大会新设了“21 世纪名额”，专门选拔那些克服部员不足、没有球场等困难或为地区做出模范贡献的学校。2003 年起，前一年“明治神宫大会”优胜球队自动获得出场资格。每年的春甲都由这三条途径选出 32 支参赛队伍，今年作为第 90 回纪念大会，春甲的参赛队伍首次增加到了 36 支队伍。

而与之相应的，夏甲则由朝日新闻社主办，于每年 8 月下旬举行。夏甲的参赛队伍产生方式不同于春甲，是由全国四千多支球队从 49 个赛区（注：日本 47 个行政区中，东京与北海道分别拆分出两个赛区），通过单轮淘汰赛制层层筛选而来。这意味着进入夏甲参赛的队伍在各赛区比赛中保持着不败的战绩。

由此可见夏甲战况会比春甲更为激烈，尽管如此，你也别以为春甲就是“球员划水”大会了，要知道春甲举行的时候高三学生都已经毕业（注：日本高中毕业式通常在 3 月上旬），正是一、二年级球员大展身手的时机，对于来说他们来说，春甲就是自己征战夏甲的练兵场，是一年热血棒球生活的开始，因此无一不是卯足全力。

最后再聊一聊球员挖土的现象，为什么要挖土回去呢？前文中笔者已经提到，想要在夏甲出场，就必须一路过五关斩六将赢得都道府县地方大会的冠军。作为高中棒球选手憧憬的圣地，既然带不走优胜锦旗，那么就带点甲子园的土以作纪念，证明自己曾经来过这里吧！那为什么大家都选择夏甲挖土而非春甲呢？这是因为他们坚信夏天还会凭实力打回甲子园，但是如果春甲带走了土，就好像给自己立了一个进不了夏甲的 FLAG。顺便一提，即使是在夏甲，有些一、二年级的选手也会选择不挖土，理由和上面一样，如果现在挖土就仿佛意味着等到高三年级的时候再也打不进夏甲了一样。

当你阅读到本文的时候，尽管春甲刚刚过去，但是夏甲还未到来。今年夏甲即将迎来第 100 回纪念大会，相比拼杀程度异常激烈，你，还不来感受感受？



▲种满常春藤的甲子园球场。



▲春季甲子园优胜锦旗。


▲拿下优胜，笑容满面。


▲提前回家，忙于挖土。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

上田真田祭，一起化身“小龙虾”

随着 2016 年由堺雅人主演的 NHK 大河剧《真田丸》的热播，又一次给各行各业带来了巨额的经济效益，看似毫不相关的游戏公司也成功的强行抱上大腿。前有光荣特库摩为《真田丸》提供地图 CG 技术支持，后又顺理成章推出《信长之野望创造》大型 DLC——《战国立志传》；后有 Capcom 不甘示弱，高调宣布推出“战国 BASARA 4.3”——《战国 BASARA 真田幸村传》。是我，是我先，明明都是我先来的……为什么是你 Capcom 先公布割草新作啊？于是没过多久，光荣也顺势推出了“无双系列”的新作《战国无双 真田丸》。

不过要说《真田丸》播出的最大受益者，还得是和真田氏有着深刻渊源的长野县上田市，当年前来参加上田真田祭的游客数突破了 10 万人。说起这上田真田祭，可不是大河剧的跟风产物。1983 年，为了庆祝战国武将真田昌幸在上田筑城 400 周年，上田市举行了第一回祭典，以后每年 4 月下旬定期举行，时至今年已经是第 36 回了。每年的上田真田祭以表现真田三代（真田幸隆、昌幸、信之与幸村）的生存方式为主题，举行各式各样的活动。

祭典当日上午，众人抬着神轿从上田城内出发，在上田市内巡游。紧接着神轿队后面的是由真田幸村率领的身着红色甲胄，宛如“小龙虾”的武者行列队。无论是前面领头的真田幸村还是后面跟着的甲胄武士，全部由普通民众扮演的。只要年满 18 岁，不论性别、国籍都可以参加，甲胄由运营方提供，因此大家若是有兴趣的话，大可在每年 2 月下旬报名参加。

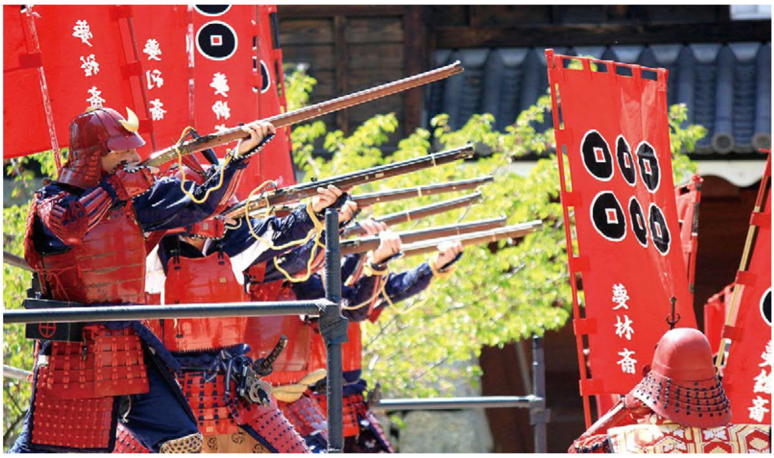
到了下午，重头戏“炮术演武”与“决战剧”将祭典推向高潮。表演“炮术演武”的是对战国火绳枪颇有研究的信州真田铁炮研究会的会员们，他们为观众们真实还原了古式枪炮术——稻富流真田流的作法，打响了决战剧的第一枪。决战剧，顾名思义，通过表演再现真田三代生涯中著名的决战。2016 年配合大河剧《真田丸》的进度，表演的主题为“第一次上田城合战”，去年则表演了大阪夏之阵中真田军 VS 德川军的决战，而今年的主题已经确定为了大阪夏之阵的道明寺之战。在道明寺之战中，真田幸村队与伊达政宗的铁炮骑马队展开了激战，给战国史上留下了浓重的一笔，可以想像今年的决战剧也会是看点十足。顺便一提，在道明寺决战的当晚，真田幸村不仅决定了第二天发动决战的时间，更做出一个决断，将留在大坂城的三女阿梅、以及二男大八托付给了伊达队先锋片仓小十郎重纲。

“铁炮演武”与“决战剧”表演的场所位于上田城前草坪处，如果不早点去的话，就可能没位置近距离观看了哦。和武者行列队一样，决战剧的演员也是按照报名的先后顺序产生的，若仅是武者巡游还不能满足你的“战国魂”，不如来试试决战剧？

今年的上田真田祭即将于 4 月 29 日在上田市召开，如果各位去日本旅游的话可千万不要错过这一盛大的祭典哦！当日上田市的商家在市内各地摆着小摊，销售着各式各样当地特色的小吃、饮品，真田、战国主题的相关商品也有销售。哦对了，去上田旅游一定要尝一尝当地特产荞麦面，绝对能刷新你对日本荞麦面的认知。



▲2016 年，在《真田丸》中扮演真田昌信的草刈正雄等演员都参与到了活动中。



▲铁炮打响上田真田祭。





▲上田车站外的真田幸村人像。

◀出没于上田城附近的信州上田武将队。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

“九十九神”与“付丧神”



▲这种唐油纸伞妖怪你一定不陌生，同样是付丧神。

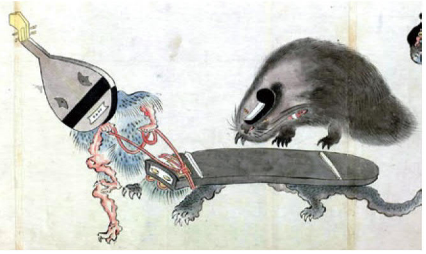
在日语中，“九”有3个通用读音：キュウ（kyuu）、ク（ku）、ここの（kokono），“十”则只有2个通用读音：ジュウ（jyuu）、とお（tou），因此照理说“九十九”无论怎么组合，都不可能发出“つくも（tsukumo）”的音才是呀！那究竟为什么要这么读呢？这还得从日本人的“八百万神灵”信仰开始说起。

自古以来，日本人在神道教的影响下，认为花草树木自然万物都有神灵寄居其中，这便是所谓的“八百万神灵”。不仅是自然界，就是人类创造出的器物也不例外。家里随处可见的雨伞、扫帚、镜子之类的器物，用久了就会产生一种类似生物的精气，经过一百年间不断吸收天地之精华，这种精气便幻化为全新的生命。因此据说在古代日本，器物的主人会在某一器具用到第九十九年的时候，把这个器具丢弃掉以防止它变成妖怪后反过来吸收主人的精气。

“啊～啊～我好恨啊！明明还有一年就能拥有生命了，竟然就这样把我给丢掉了！”抱着仇恨与怨念的器物反而提前一年变成了妖怪，也就是“九十九神”。再说回这“つくも”的读音，它实际上是由つつも(tsutsumo)演变而来的，“つつ”在古代日语中指的是“不足”的意思，而“も”则是“百”的意思，由此“つくも”就成了“差一年不足百年的九十九神”。

虽然名字里带着一个“神”字，但它并不是会给人们带来好事的神，与其说是神，倒不如说是作乱的妖怪。为此，根据九十九的读音，人们给它换上了“付丧”两个同音字，意思就是给人们带来不好的事情的（丧）神。

为了不让付丧神盯上自己，古代日本的人们一方面小心翼翼地使用器物，尽量不让它产生怨念。另一方面则积极采取预防措施。说是预防措施，并不会像电影《阴阳师》那样念咒语、贴符咒，毕竟那是成精以后才需要采取的措施(笑)。其实十分简单，那就是进行大扫除。在他们朴素的观念中，把吸附在器物上的灰尘清理干净的同时，攒集在器物内的精气也被一并清除出去了，因此每打扫完一次，器物的年限就会重新计算。



▲《百鬼夜行绘卷》中大多描绘了由器物演化的付丧神。

▼濑户大将属于器物集合体的付丧神，它的身体有濑户名物组成。





▲其实《刀剑乱舞》这类将器物拟人的角色某种意义上也算是付丧神了。

日本水手服的历史

在日本，说起水手服，那可是能够与女生校服画上等号的名词。水手服虽起源于英国，却自然融于日本，深化于日本的学校生活。说起来你可能不信，欧美主要国家女校早就有着装水手服的历史，但把水手服穿成国家文化符号的，只有日本一家。

日本最先将水手服作为校服使用的学校，现在普遍认为是京都的平安女学院。不过在1920年时，平安女学院的水手服采用的是带水手服襟领一体式的连衣裙，和现代意义上的“上衣＋下裙”的水手服式样还是有着很大差别的。翌年，福冈女学院与名古屋金城学院也先后采用水手服作为校服，而她们学校的校服实现了上衣与下裙的分开，现在日本女生水手服基本是以此为模版，修修改改而来的。为什么这三所相隔十万八千里的女子学校会在短期内接连导入水手服这种舶来品呢？难道是校长们心有灵犀一点通？原因很简单，这三所学校都是基督教系的女子学校，依靠着教会为纽带，她们对早已在欧美女校流行的水手服抱有一种积极的态度。

尽管水手服十分新潮时尚，但在很长一段时间内还没在日本全域普及。原因是当时的日本还没有大规模的制衣产业，水手服的供应大多依靠于学校附近的裁缝店，母亲、祖母买材料回来制作的情形也屡见不鲜。水手服尚未迎来普及期就先迎来了灾难。伴随着日本侵华战争的扩大，在日本国内物资、人手不足的背景下，即使是中学女生也要参与到义务劳动中，于是水手服的下裙被一种名叫もんぺ（monpe）的农村干活用的裤子代替。再加上纤维制品都被征用于军事用途上，于是水手服上衣也显得十分寒酸——襟领的一本襟线都不是一条完整的直线。

日本战败后，制服和日本的教育制度一样，百废待兴。1947年，日本施行全新的学校教育法，确立了“六、三、三”学制。重新开始办学的众多学校，不约而同的将男子祜襟服与女子水手服指定为校服，而这种决定



▲女子偶像组合“私立惠比寿中学”因身着平安女学院最早的水手服而引起话题。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

似乎隐藏着深刻的含义。战前，袴襟服与水手服给大家留下的印象是只有少数接受高等教育的精英才能穿的制服。而战后，国民人人享有教育的权利，以前那种难以入手的袴襟服与水手服就成了平权的象征而被各大学校采用。另一方面，从产业角度来说，当时已经能够量产尼龙与聚酯，合成纤维与天然纤维混纺技术也已成熟，制衣产业逐步扩大，战前曾经需要高价购买的水手服也变得触手可及。

进入到上世纪 70 年代，日本学校开始陆续引入西装式校服，然而水手服并没有因此而败下阵来。以山口百惠为代表的偶像陆续以身着水手服的形象示人，为水手服染上了一层清纯的色彩。要知道对于同龄的少女们来说，偶像的力量是无限大的，因此比起西装式校服，显然水手服更加吸引迷妹们的目光。

到了 80 年代，一部电影《水手服与机关枪》颠覆了大众对水手服少女的刻板印象。电影中，由药师丸博子扮演的星泉身着水手服与长裙，手持 M3 冲锋枪对着一群黑道一阵狂射后脱口而出的“快感“二字为水手服添加了狂野的属性。受到此片的影响，当时的不良少女也都开始增加下裙裙摆的长度，如果你玩过《热血硬派》，里面的女 BOSS みすず（misuzu）就是当时标准得不能再标准的不良少女打扮。

再过 2 年，水手服即将迎来它在日本的第 100 个年头。尽管现在西装式校服逐渐成为主流，但仍有半数以上的初中以及二成以上的高中使用水手服作为校服，可以说水手服依然是少女们青春时代的象征。



▲福冈女学院的水手服。



◀大正时期日本女校制服普遍为女袴，图为乃木坂46。



▲水手服尚未普及时期，穿私服的学生占据多数。



▲战时上身着水手服，下身着劳动裤的奇怪打扮。

▶山口百惠。



▶《热血硬派》みすず。





▲西装式校服逐渐成为高中校服的主流。



◀ 80 年代，长裙水手服又成为了不良学生的代名词，图自 AKB48 的《真假学园》。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Premium Friday

去年在日本政府与经济团体连合会的推动下，日本国内展开了轰动的“プレミアムフライデー（Premium Friday）”活动。

所谓 Premium Friday，指的是在每月最后一个周五，下午三点就可以下班了。你以为这是日本政府体恤社畜而给出的好康福利吗？图样图森破！如果政府真的关心社畜死活的话，那么他们会制定更加有针对性的政策，日本也就不会出现那么多过劳死的案例了。言归正传，Premium Friday 的本意是为了促进个人消费，改善日本通货紧缩的状况。凭什么说提前下班就能促进消费了？一方面，许多商家看准了机会，在这一天推出各种促销活动，消费者的购买欲就这样被刺激起来了。而另一方面，相信大家都有刚拿到工资就疯狂买买买的经历吧？要知道绝大多数日本企业把工资日定在了每月 25 日，每月 25 日要么快到月底的周五，要么本身就是 Premium Friday，有钱而且难得可以提前下班，于是大家要么三五成群早早就去居酒屋喝上一杯，要么去各大商场超市逛逛买点东西，要么干脆连上周末去远点的地方旅行。如此看来，Premium Friday 确实勉强可以平衡社畜的工作与生活。

到 2018 年 2 月 24 日，这项活动已经整整实施了一年，现在回过头来看，效果远没有达到日本政府预期的效果。根据 Premium Friday 推进协议会发表的数据，日本国民对 Premium Friday 的认知度高达 90%，理解度也在 60~70% 左右，然而在当天实行提前下班制度的企业仅仅为八百多家，而且在这仅有的八百多家公司中，能做到全 12 回提前下班的仅占到 11.2%。至于那些企图多赚点商家，仅有 20% 左右表示确实在这一天中增加了销售额。

造成 Premium Friday 如此鸡肋的原因有很多。首先是有些行业性质特殊，本来就难以实现。且不说指望这一天冲击销售额的饮食业、零售业、旅游业了，这些行业的从业人员不仅没得提前下班，还很有可能要提前上班或加班。而看似提前下班也没关系的物流快递业，也完全无法实施。即使得到客户的理解，但周五攒下来的货周六还是得和周六到的货一起送完，更何况谁都不愿意自己的东西一拖再拖呀！其次是实施的时间很尴尬，光考虑到工资日却忘了月末是公司繁忙的日子，员工要想在 Premium Friday 当天提前下班，意味着他得提前把所有工作做完。特别是每年 3 月底的 Premium Friday，企业需要在 3 月 31 日前完成年度结算，员工又哪有心思提前下班呢？最后是会造成部分劳动者收入减少。对于以月薪计算工资的正规社员来说，提前下班并不会扣他们的工资，而对于以时薪计算工资的派遣社员、打工者来说，提前下班意味着劳动时间的缩短，收入自然也就相应减少了。这些收入减少的劳动者别说在 Premium Friday 当天增加消费了，在平时那都得缩衣节食省吃俭用。

毫无疑问，Premium Friday 是失败的。不过经济产业省的世耕弘成和他的官僚干部们似乎还不愿意接受这个现实，他们正在考虑把月初的周五定为新的 Premium Friday。笔者觉得这样改怕不是还得完蛋，如果本质上想要让大家消费的话，比起提早下班不如先涨工资啦！



▶Premium Friday 官方 LOGO，商家通过申请可以自由使用、编辑 LOGO。

▶Premium Friday 的形象大使——日本偶像组合関ジャニ∞（关 8）。

三月三，女儿节

ひな祭り（hina matsuri），中文写作“雏祭”，也就是咱们常说的日本女儿节，是祈求女孩子们健康成长的节日。在这一天，有女孩子的家庭会在家中摆出人偶，并用桃花和白酒装饰人偶坛，因此有时候又被翻译为“人偶节”、“桃花节”。

虽说女儿节现在成为了日本的一个传统节日，不过它却是起源于中国。相传在汉代的时候，有一个名叫徐肇的男子，此人于三月初得了三胞胎女婴，然而在三日这天全都去世了，同村的人皆觉得奇怪，后来每逢此日，都相约去河边盥洗，并把酒杯放入河中，随之漂流，这也是曲水流觞的起源。这个故事在平安时代（公元 794 年 ~1192 年）传入日本的时候发生了误传，故事情节变成了村里的人看到徐肇伤心欲绝，于是带来了白酒祭奠 3 个死



▶标准的七段人偶摆放方式。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



▲将剪纸小人放入河川的习俗叫作“流しびな（nagashi bina）”，如今仍能在多地看到这个习俗。

去的女孩子，将她们身体清洗后，水葬于河中。于是在平安时代，农历三月三日这天，人们习惯叫来阴阳师为其祓禊，并把写有自己出生年月的剪纸小人放入河川中，以此祈求能带走今年即将降临在自己身上的灾难。

纸人后来升级为了用草木、纸、麦秆做成的简单人偶，几经磨合，最终发展为了现在豪华的人偶。一般来说，人们会在立春过后开始摆放人偶，摆放方式十分讲究。最为豪华的是七段摆放方式（从上往下）：第一段摆放亲王殿下与公主、屏风、神酒、雪洞灯；第二段摆放三名官女、高杯；第三段摆放五人伴奏，分别负责太鼓、大鼓、小鼓、笛、唱歌谣；第四段摆放右大臣、左大臣、御膳、菱台；第五段放着三仆役、橘树、樱花树；第六段摆放衣柜、火盆、梳妆台、针线盒、茶具等出嫁器具；第七段摆放轿子、马车、重箱。五段摆放与三段摆放则以七段摆放为基准，进行删减修改。至于这些人偶的价格嘛，最便宜的也要在 10 万日元左右，超过 100 万日元价位的人偶套装也不少见，因此很多家庭的人偶那都是世代相传的传家宝。顺便一提，以前有着如果女儿节后还不把人偶收起来的话女儿便会晚婚的迷信。

就像咱们元宵节吃元宵、端午节吃粽子一样，日本过女儿节也有固定的饮食。一提起女儿节，最具代表性的食物便是花寿司。这一天花寿司使用的素材是虾、莲藕、豆子，分别象征着：一直活到弯腰的年纪、拥有良好的未来发展前景（注：透过藕的孔可以一眼望尽，日语中“見通し”原意是看穿，也可以翻译为展望）、勤勤恳恳（注：日语中豆子的日文是“まめ”，和勤恳发音相同）的寓意。除此以外，菱饼与雏霰也是这一天常见的食品。菱饼是由多种颜色的饼叠成的，根据地方的不同，可能是 2 色、5 色、7 色，但主流是以桃、白、绿 3 色组成。桃色代表着驱邪、桃花，白色代表着清静、纯白的雪，而绿色代表着长寿健康、草丛萌生的大地，这三种颜色合在一起暗含着“初春，白雪下的绿草开始生长，白雪融化后桃花冒出新枝”的风情。据说以前的人们会带着人偶到山中或海边春游，为了把菱饼方便的带出去吃，便把菱饼捣碎，这便成了雏霰，因此最初雏霰与菱饼有着相同的颜色。不过现在市贩的雏霰常见的是桃、绿、黄、白四色，这四种颜色分别象征了春夏秋冬四个季节，含有期望女儿一年四季健康的美好祝愿。



■菱饼。



■图为关东的雏霰，关西的雏霰更像是爆米花。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

遗失的本质与另一个宇宙
——《异度神剑 2》同人小说

文：徘徊之风　编：水无月　美编：NINA



“嗬——嗬——嗬——”

喘息的声音从小巧精致的嘴巴喷出，黑暗中朦胧地出现一个细小的白色身影。

少女在这片原始的丛林里跌跌撞撞地奔跑着。

她不时回头看向身后，那里枝叶层层叠叠，仿佛一座巨大的壁障，却因为不安而抖动着，丝毫不能给人安全感。

这堵脆弱的屏障一下子被冲破，一颗硕大的暴龙头颅蓦然地占据了女孩所有的视线。

暴龙一下飞扑，女孩吓得脚下一滑，却恰好躲过了暴龙的扑杀，犹如小山一般的暴龙撞在了真正的山壁之上，震落了无数碎岩。

女孩绝望地看着漫天的石雨落下，她的瞳孔因为极度的刺激而收缩，眼前的景象变得更加清晰，因而看出了其中的异样——

高大的身影从天而降，先于巨石落下，拉着女孩往前一步，躲开了临头的巨石。

暴龙摇晃着脑袋，发出一声震耳欲聋的咆哮，有力的后肢再度启动，它那碗口般大小的眼睛里，那两个挑衅着它权威的人类的倒映不断地放大，只有将他们吞进腹中才是能够稍微平息它的怒火。

“喂，你会游泳吗？”男子忽然问道，少女向他看去，发现他只是目视前方。

“我——不——”女孩还没反应过来，就被一股力量带离了地面，一下子坠入那片深邃幽暗的云海之中。

云海的浮力很大，女孩被拖着游出十多米，勉强稳住身体，回头看去，借着星光的掩映，那头暴龙望洋轻叹，无奈地咆哮着。

还没来得及庆幸劫后余生，女孩忽然觉得又一股庞大的力量传来，使她坠落无尽的深渊，云海的压力从四面八方侵袭而至，她感到自己的意识渐渐模糊，看到一个庞大的黑影游过她的面前，将她拉入无尽的黑暗中。

人在接近死亡的时候，最后一个失去的感觉器官是听觉，在彻底失去意识之前，她听到的最后一句话：“这就晕过去了？也好，是时候让那条小爬虫看看我们的厉害了。”

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

二

女孩从昏迷中缓缓醒来，感觉自己躺在一片柔软的草地上，

不远处就是一望无际的云海，安详而静谧，偶尔有一两头不大的妖兽跃出云端，旋即又潜入无尽的云海，海浪柔和地拍打岸边，响亮却不刺耳，好一幅安静祥和的画面。

女孩仿佛沉醉在这片宁静之中，所有的劳累、悲伤和任务都离她远去……

等等！任务！

少女应激性地一摸胸前，顿时脸色一变，再摸向大腿外侧，方才镇定一点，那里贴身藏着一柄匕首。女孩悄悄翻身，顺势将匕首抽出，紧紧握在手中。

冰冷的感觉沿着剑柄传入手心、蔓延至大脑，女孩那像混沌一样的思绪稍微清晰了一点，在面前不远处有一个男子，穿着汗衫，正努力地肢解着一头暴龙的尸体！

她想起了面前的这个人，就是将她拉入云海的那个恶徒，联想到自己重要的事物失踪，她心里有了一个模糊的答案。

于是她动了，借着海浪声的掩护，缓步向男子靠近，她的步幅很密也很轻，显然受过良好和专业的军事训练，保证她这副看似弱小的身躯能够迅速而安静地接近目标。在进入攻击范围之后，猛然一个跨步，挺起匕首直刺对方后心！

眼看就要捅穿对方的心脏，女孩忽然动摇了一下，硬生生将匕首抬高了一点！

刀刃刚刚刺入肩胛，女孩忽然感到脚下传来了剧震，大地变得彷如受到冲击的明胶一般，柔软而强烈地抖动着。女孩脚下不稳，摔倒在地，匕首挑破一层皮肉，鲜血溅上了半空，那男子也被这场震动带倒，但是又迅速爬起。

“波特大叔！说过你多少次了，翻身的时候先通知一下，今天的晚餐差点又掉到云海里了。”男子不满地高声嚷道，一边说着一边迅速地捡起地上的一个物件，小心地检查了一遍，这才郑重地放入怀中。

“要不是我打了个哈欠，你早就回归神的怀抱了。”

声音犹如惊雷，仿佛来自天际，又源于身边，这个小荒岛竟然是一只阿鲁斯巨兽的背部。

“我说阿莱尔，你难得发一次好心，就碰到这种事，是不是今天上大号的时候没有跟‘神’祈祷。”

“去！我拜那家伙干什么呢？”

少女再次握紧匕首，指向名叫阿莱尔的青年，“你！你快把东西还给我。”

“你说的是这个吧。”阿莱尔没好气指了指不远处的木架子上，那里整齐地摆放着她的护甲和储物袋。



三

巨兽波特背上烧起了一大堆篝火，阿莱尔故意将火堆弄得大一点，还不忘放入一种叫做祝福木炭的木材，淡淡的以太能量流动让火光更加炽热而温暖。

暴龙肉被粗犷地切成无数块肉排，堆成一座小山，将“小岛”前的空地占据了一大部分，不少肉块用像手腕般粗细的木棍串起来，插在火堆边上，围了满满的一圈，不断沁出的油脂滴入火堆，哔啵声伴随着飞扬的火星冲向夜空，火势变得更加旺盛几分，

波特很享受这种温暖的烤炙，发出了悠长而响亮的呻吟，惊起了夜宿小树林的鸟兽。

然而，这种热度似乎无法将火炉旁冰冷气氛融化半分。

一个面谱化的女性异刃正在为阿莱尔包扎，这是他临时调谐出来的异刃，而他正眼都没看赫萝克，只顾看着眼前的烤肉。

女孩低着头，双手揪住自己的衣角，像一个做错事的孩子，这种冷冰冰的氛围让她很是难受，再这样下去，她会失去开口的勇气，于是她暗暗激励一下自己，说道：

“我叫赫萝克，是斯佩比亚帝国的、研究员。”名叫赫萝克的少女嗫嚅道，像是在背诵艰难的公式文章。

“我没兴趣知道这些。”阿莱尔抓起一串暴龙肉，撕咬了一口，用力地咀嚼着，“比塔尔塔里烤鱼差远了。”

那个异刃为阿莱尔包扎完毕，捧起一堆暴龙肉走去伺候波特。身为巨神兽，波特的牙口自然比人类好太多，砸吧砸吧地吃起来。

赫萝克看到阿莱尔没有反应，鼓起余勇说，“谢谢你救了我，请你将我送到斯佩比亚帝国。”

“没门，你身上的疑点太多。”阿莱尔头也不抬，“且不说你一个女孩三更半夜跑到那种地方，当时你就在古拉上层的中部，托里格镇就在不远，你往那边逃去，那里停靠着斯佩比亚帝国的巨神兽战舰，还有大量的军队在那驻扎，总比逃到那种地方好得多。”

“那是因为我的任务不可以……”赫萝克忽然闭口不言，想了想再说，“那暴龙实在太恐怖了，如果将它引到镇上，那一定会死伤无数。”

“就算你说得过去，我又不是什么正义感泛滥的老好人。为了救你，我们差点和海蛇打起来。那头大家伙真不愧是圣杯仆从，我们好不容易才逃掉。”阿莱尔抬起头，看上去对那场战斗依旧心有余悸。

“你说的是传说中‘天之圣杯’的仆从装置？”赫萝克忽然跳起，紧紧抓住抓住阿莱尔的肩膀，直到发现阿莱尔表情相当痛苦，这才发现自己的失态，连忙松开手。

阿莱尔没好气地又撕下了一块暴龙肉，艰难地咬着，大概这回咬了一块筋肉，也可能是伤口实在有点痛，嚼了几口之后终于放弃，吐在地上。

赫萝克心念一动，拿起一块暴龙肉，从包袱里拿出一柄精致的小锤，小巧的锤柄被设计成适合女生握持的形状，锤头两边排列着两种规格的钉状隆起。尽管锤头和锤柄的结合处是一柄锋利、流动着以太力光芒的小刀，但与其说是一柄武器，倒不如说是一柄厨具。

赫萝克用小锤在肉排上轻轻敲打，她敲得很仔细，不像是在烹饪，倒像是在给肉排按摩，敲打了一遍后，又给肉排涂上腌料，过了一会儿再串上竹签，放到火上烧烤。很快。暴龙肉发出了和之前完全不同层次的香气。

阿莱尔静静地看着赫萝克前后忙活，脸上依旧冷冰冰，眼神中却忍不住多了一丝期许。

等到暴龙肉堪称五分熟，赫萝克在小山一般的水果堆中挑出两个朝气百香果和两朵带着香甜气息的梅洛夏花，将它们捣成酸甜酱，再拿起肉排用小刀轻轻一割，原本坚韧无比的暴龙肉竟然迎刃而解，赫萝克将香气四溢的暴龙肉沾上一点肉酱，送到阿莱尔面前，“试试吧。”

阿莱尔盯着赫萝克的笑颜良久，最终还是接过肉排咬了一口，便再也

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

没办法绷住脸，被赫萝克处理过的暴龙肉像是被解开了美味的密码，呈现出完全另一个境界的味道：

坚韧的肉质变得柔软，一口咬下，肉质四溅，油脂在腌料和蘸料的作用下，变得甘香无比，完全不觉腻味。

不仅如此，阿莱尔感觉到，刚刚还在沁血的伤口，竟然迅速地止住血，甚至还感觉到伤口上一阵酥痒，好像无数恶魔蚁在啃食，野外求生经验丰富的他知道，这是伤口在愈合的标志，于是张开嘴大口大口地吃起来。

“不要紧，这里还有很多。”赫萝克将几块肉排递给那异刃，让她去喂波特，一边说起了烹饪经，“暴龙的筋肉太强劲，而且脂肪太过肥腻，用附着以太力的小锤细细敲打，再配用适合的腌料和调味，里面的精华才能最大限度地发挥。”

“你这一顿补偿还算不错，不过老波特说得对，我和你这小姑娘命中相冲，见面不到半天，先是暴龙又是海蛇，最后还被人阴了一下，”阿莱尔咽下了最后一口暴龙肉，满足地拍拍肚皮，还是选择拒绝，“而且这里离斯佩比亚实在太远了，如果直线穿行，我们还得穿过世界树附近，我可不想在面对海蛇，如果送你到古拉或者是英维迪亚烈倒是没问题。”

“如果作为回报，我可以带你去猎杀一种稀有而且味道上佳的美味呢？”赫萝克尽量表现出一个成竹在胸的样子，“既然你能够杀掉暴龙，那送我去斯佩比亚应该没什么难度吧。”

“哈哈哈……指望这小子杀掉暴龙？”波特似乎听到了十分动人的笑话，身体也颤抖起来。

赫萝克这才想起，还有不少阿鲁斯巨兽当年为了躲过灭的杀伐，要是一头阿鲁斯出手的话，那暴龙确实没有还击之力。不过这又如何，野心家总是在想尽各种方法去控制那些强大到超出自己想象的力量，这样的巨兽又能超然物外多久呢？

“能有吃的话我倒是没什么所谓，我看这小姑娘还挺有趣。听说那种大胃王尖角龙鱼吞食了很多珍贵的食材，味道可好了！”老波特又是话锋一转，让阿莱尔的拒绝变得苍白无力。



四

尽管这里离斯佩比亚的阿南亚姆港其实不远，不过因为这里兽类凶猛，港口的大门常年关闭，防止巨兽肆虐。将墙外的世界留给了原始和自然。

一条尖角龙鱼跃出了海面，在空中扑腾着身姿，阳光的照耀下，闪出粼粼金光，不过它并不是鱼跃龙门，而是被大力硬推出水面。

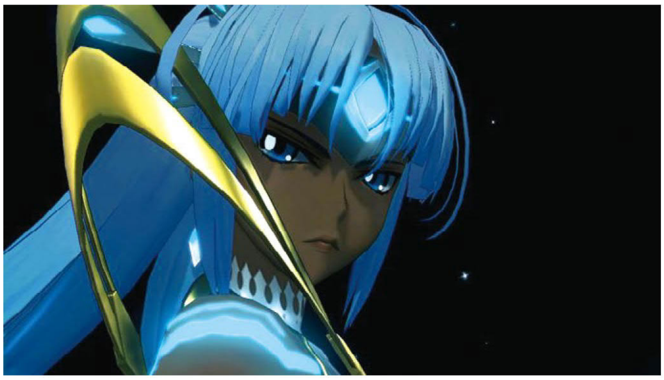
“快快快，趁它没回过神，快点制服它，不然用力过度，肉质就会变差很多。”赫萝克向阿莱尔说道。

那条龙鱼光有强大的名头，但是实力和暴龙相比实在相差太远，被巨神兽顶出水面，早已经吓得魂飞魄散，看到御刃者向它攻来，只是靠仅余的求生本能对抗。饶是这样，阿莱尔还是废了一些周章，还好赫萝克适时地送上回复瓶，这才让阿莱尔用一点轻伤的代价，结果了这条龙鱼。

赫萝克轻轻地喘着气，脸上潮红，微微沁着汗水，不知是因为体力透支还是兴奋。

“这里不宜久留，我们快点离开吧。”赫萝克说道。

阿莱尔拿出笛子召唤老波特，巨兽从云海深处浮出，巨口一下叼住龙鱼的尾部，头一扬就把那条八九个成年人大小的龙鱼甩到了自己的背上，阿莱尔拉着赫萝克跳上波特背后，扬长而去。



“你不是要到斯佩比亚帝国吗？我们赶紧在这里搞定，你就不就可以去王都了吗？”

“血腥味会引来附近的高级凶兽，我们还是先离开吧。”赫萝克将阿莱尔推到营地，“你先去休息一下吧，接下来就是我大展身手的时间了。”

赫萝克的手艺实在不错，大胃王尖角龙鱼在她的巧手之下，变成了幽界的珍馐。

大家饱餐一顿之后，美美地晒着太阳，赫萝克看到时机成熟，提出了自己的真正目标——去檀佩兰提亚收集一些素材。

“原本我是要去檀佩兰提亚，只是怕你们不愿意。”面对着大家质疑的目光，赫萝克有种奸计得逞的笑意，“一事不烦二主，就请你们将我送去那里吧。事成之后，我在给你们做好吃的。”

赫萝克既然能只身闯入颤栗暴龙的领地，去檀佩兰提亚也就没什么奇怪。

有了波特的帮助，大伙自然不需要像坐运输船那样绕到港口才能登陆，他们也乐得避开两国驻军的盘问。

“拿着！”波特吐出一块晶石，飞向阿莱尔，阿莱尔一把接过，神色有点凝重。他对自己为什么趟上这浑水感到十分不满。

“上面的凶兽挺多，带上这个吧，总会用到的。”波特饶有深意地看着阿莱尔。

作为斯佩比亚帝国和英维迪亚帝国之间的交战缓冲区，檀佩兰提亚从来都不是一个善良之地，小型的军事冲突不断，让血腥和阴沉萦绕于此，久久不能散去。

“这是武器硝烟的气息。”赫萝克竟然没有丝毫的不适，用力深吸了一口气、忍不住伸了个懒腰，“真是舒——”

话没说完，阿莱尔一把捂住她的嘴。对于阿莱尔的突然袭击，赫萝克已经开始努力学习适应。

她顺着阿莱尔的手指的方向看去，只见两头暴龙正头部相抵，互相角力着，暂时没有发现几个小虫子闯入了他们的领地。

赫萝克还想用水晶对暴龙拍几张图片，被阿莱尔一把拉走，她这才悻悻然地翻着地图，“走这边。”

几个人屏住呼吸，蹑手蹑脚地绕过两只暴龙，来到了一段斜坡之前，阿莱尔顿时邹起眉头，“我并不认为这是个好主意。”

这个地方名叫“灭之斩击”，是当年天之圣杯之争中，灭用充满毁灭性的一击，为檀佩兰提亚大地留下了一道触目惊心且永难磨灭的伤口，然而这样毁灭性的一击并没有让这里变得毫无生机，各种毒物和凶兽贪婪地吸食着战争带来的残暴的以太能量，反而成了支配羽蛇、恶魔巨蚁等等凶物最佳的栖息之地。

看到有活人前来，这些凶物眼上放光，纷纷向这边聚拢，准备饱餐一顿。阿莱尔叹了口气，拿出波特给的晶石。一股强大的以太威压喷薄而出，蠢蠢欲动的兽族和虫族忽然浑身颤抖，它们的脑细胞结构简单，碰到比自己强大的对手，第一时间转头就跑，有几个无法移动塔尼亚之巢还因为抵挡不住威压而炸裂。但奇怪的是，这股威压像是被什么封印着似的，在三人身外三四米的地方就戛然而止，以至于在裂谷外徘徊的数条暴龙都毫无觉察。

看到这样的情况，赫萝克没有再犹豫，直接走进了这条看上危机四伏的峡谷坑道。阿莱尔连忙跟了上去，仿佛成了小跟班。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

五

“斯佩比亚帝国对于古代兵器的发掘可是尽心尽力啊！”阿莱尔一边举着晶石寸步不离地跟着赫萝克，一边抱怨道。

赫萝克好像没听到阿莱尔的嘲讽，继续前行。

“一个女孩子，没有异刃又没有伙伴就敢闯到那种地方，该佩服你勇敢还是一根筋呢。”阿莱尔继续发挥着自己的大嘴本色。

“你也不是一样么？你怀里的石头比自己的生命还重要吗？”赫萝克忍不住反唇相讥，当初在行刺阿莱尔的过程中，受到攻击的阿莱尔反应过来，第一时间不是检查自己的伤势，而是去检查那块石头，赫萝克注意到了那是一块造型很特别的晶片，长方形的两边各有一个三角形的对称突起。赫萝克好像在哪里见过，却又想不起来。但她知道，这一定是对很重要的东西。

阿莱尔面色一沉，没在再说下去，两人之间久违地陷入了沉默。仗着波特晶石的效果，一行人很快就穿过了灭之斩击，来到了檀佩兰提亚的海边。

赫萝克心情似乎很好，丝毫不担心在云海边上逡巡的魔神翼海龙，在云海边上不断捡拾着各种奇怪而且看上去含有剧毒的物件，仿佛进入了新世界的宝库一般。没过多久，她就将海边的沙地“清扫”一下，战利品收集慢慢一大袋，挂在她柔弱的肩头上，显得格格不入。阿莱尔叹了口气，从她的肩上接过口袋，向斯佩比亚的营地走去，到了那里，两人短暂的旅程就会就此结束，至于赫萝克还会玩出什么花样，阿莱尔不用去想，时候到了她自然会说出来。

果然，事情并不是如此，又一个少女出现在他们的面前，华丽的战斗服迎风飘扬，和乌云密布、血腥阴暗的檀佩兰提亚显得格格不入。她的背后插着一柄和她身体一样大的斧头，一名身穿绣金斗篷、面白如纸的异刃悠闲地站着。

“斯克嘉莉德——”赫萝克惊诧地叫起来。话音未落，那身批绣金斗篷异刃翻身暴起，单手抽出巨斧，顺势劈下，这泰山压顶的节奏势不可挡，似乎要将阿莱尔劈成两半。

阿莱尔向后一闪，双手从背后抽出一双镰刀，从两个方向分别砍向斯克嘉莉德。两边的异刃全力输出以太力，战斗就此打响，两人瞬间就过了十多招，阿莱尔的双镰虎虎生风，到处都有他的身影，有一两次差点攻破斯克嘉莉德的防御圈，最后都被后者利用那柄非同凡物的巨斧挡下。十多招一过，斯克嘉莉德突然气势一变，显然是她的必杀技已经充能完成。她将斧头往后一抛，身后的异刃慵懒地异刃接过斧头，单手将其擎在胸前，悠然地走向阿莱尔，但是每向前一步，威压便增强一分。刚才还满场飞奔的阿莱尔感受到庞大的威压，异刃飞起一脚，将阿莱尔踢离地面，巨斧接连挥动，火系属性爆发，犹如数枚火焰炮弹猛烈轰击，阿莱尔勉强挡住了巨斧的攻击，身体却急剧后退，他只能够用力地把双镰插到地上，在地方画出数到深浅不一的划痕，直到双镰再也承受不住强大的冲击力，骤然破碎，阿莱尔的身体向后翻滚了一圈，这才勉强停下，但他的异刃却没那么走运，身体爆发出无数光华，飘散于空气中，只剩下一块毫无光泽的晶石。

“果然是庶民，果然弱得很啊，我只用一成力量就已经将你们打回原形。这种废物根本就不值得我伟大的宫比罗出手。”那异刃哈哈一笑，将斧头交还给斯克嘉莉德，居然变戏法似的拿出了一把椅子，拿了一套茶具，开始自斟自饮。

“别自说自话，战斗还没结束呢。”阿莱尔咧着嘴，拿出一块晶石准备调谐。

“就算不用异刃我都能将你打趴下。”斯克嘉莉德冷冷一笑，悠然地等待着对方的举动。

“快停手，斯克嘉莉德，这是个误会。”赫萝克冲上来挡在两人中间，一场箭在弦上的战斗硬生生地被打断。两人低声地交谈了几句，斯克嘉莉德像是在抱怨赫萝克什么，然后又无可奈何地拿出一包东西交给赫萝克，转过头来看向阿莱尔的时候，眼中的杀意却是没有减少丝毫。

但无论如何，这场眼花缭乱的战斗再也打不起来，这时，斯佩比亚军营那边传来了急促的号角声，看样子是出了什么大事。

“军营那边有紧急情况，我们快走吧。”斯克嘉莉德不由分说，拉起赫萝克就跑。

“我先走了，下次有机会我再给做好吃……”

声音越去越远，眼看她们消失的方向，阿莱尔拿起赫萝克还没来得及拿走的那袋“特产”若有所思。

就在这时，枪声由远而近，一颗子弹擦着他的脸颊飞过，脚步声由远及近，一队斯佩比亚军队正向阿莱尔冲过来。

“那个破坏巨神兽兵器研究所的家伙在那里！”

“快抓住他。别让他跑了！”

“我去，怎么我变成了嫌疑犯了。”阿莱尔落荒而逃。



六

洛修利亚王国，位于巨神兽玄武的王国，自称是英雄阿德尔后裔的他们在过去很长一段时间，都潜藏在云海深处，过着近乎与世隔绝的生活。

近年塞里希国王打开了心结，承认皇室只是窃取英雄阿德尔名义，同时解除了闭关锁国的禁令，愿意让玄武更多地浮出水面，用丰富的矿藏进行交易，而不是依靠将玄武体内的大量的以太用于制作核心水晶，用以交换教廷的经济援助。

这样一来，恶劣的气候得到了良好的改善，更多人愿意来这里进行贸易，由于玄武易进难出，没有人愿意在这里闹事，所以王都的秩序并没有因为打开国门而变得混乱。

所以即便是王都特奥斯奥莱后门重地，也不见得戒备森严，尤其是自从人与兽族达成了共识，将采矿的领域限制在兽族的生活区以外，凶兽袭击王都的次数也大幅度减少，王都后门的守卫工作也变得轻松了不少。甚少有人记得这里原来是特奥斯皮斯缇神殿遗址，象征着洛修利亚过去辉煌的圣地。

很少，并不代表没有，这个夜里，几个身影就趁着夜色绕过了守卫，来到了遗址的断瓦残垣之间，其中几个人先行散开戒备，只有四个身影借助着异刃手中的微弱火光向前摸索着。

“是这里没错了。”一个清脆的女声说道，她的手指向一个墙壁上一处松动的地方，是遗址的一个背光处，身后的一人走上前，无数绷带从他的斗篷中飞出，插入砖石的缝隙之中，将那一块块砖石如电影快进那般迅速抽出、然后堆放在一旁，整个过程几乎毫无声息，以至于城门附近的守军根本没有发现不远处的动静。

随着砖石被移开，一个微微泛光的小祭坛出现在众人面前，那个少女快步走上前，从口袋中到处一块块各式各样的祭品，以特殊的手法将它们转化为以太，送入祭坛的碑石。当最后一块祭品的以太流消失在碑石之上，赫萝克双手贴在石碑之上。

碑石的上方忽而窜出一道电流，紧接着是第二道、第三道……这些蛇状的电流不断汇聚，照亮了斗室中的每个人的脸，正是赫萝克、斯克嘉莉德和宫比罗，一颗核心水晶从电光中浮现，接着绽放出比电流更加刺眼的白光，竟然直接开始了调谐。

光华散尽，一个黑色的身影出现在众人面前，更准确来说是一个身穿黑龙机甲的紫发异刃静静地浮在众人面前，强大的以太能量化为电流围绕

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

在她的身侧，使人无法靠近。

“赫萝克！小心点，这和典籍中的不一样。”斯克嘉莉德的声音变得

赫萝克没有在意同伴的提醒，她的眼中闪动着异样的光芒。她伸出手靠向异刃，那飞舞的电蛇竟然让出了一条通道，让她可以握住异刃的手，异刃张开眼，报以微笑，尘埃落定。

“哟，各位的大事进行得很顺利嘛。”

就在这时，一个不属于在场所有人的声音响起，将所有人吓了一跳。在对上一层的墙壁阴影处，缓缓地走出一个人。

斯克嘉莉德和宫比罗第一时间摆出防御态势，她很清楚能够突破附近放哨者的封锁，来人的实力非比寻常。但是当他们看清楚对方的时候，又陷入了一阵迷茫。

“阿莱尔，你怎么在这里？”赫萝克惊讶地叫道。

阿莱尔没有回答她的问题，却说出了另一个答案。

“阿卡狄亚的十二女武神，独立受命于教皇麦佩尼的特别机动队。负责教廷收集高阶核心水晶和执行特别任务，我说的对吗？远古神话中‘武器搜集神’——赫萝克，‘持斧进攻者’——斯克嘉莉德。”

阿莱尔看着赫萝克，她的身边不知什么时候多出了一名异刃，一身蓝白相间的巫女装扮，身后飞扬的绷带，正是刚才搬开砖石的那个异刃。

“这就是当初你要那条大胃王尖角龙鱼的原因吧。说是作为我送你到斯佩比亚的回报，实际上你才是最大受益者吧。”阿莱尔不无讽刺地说，“至于檀佩兰提亚，我不过是成了你们摧毁斯佩比亚发掘尤迪肯姆科技的”

“我，我不是有意瞒着你的。”赫萝克被说破秘密，口齿又开始嗫嚅。

“你，到底是谁？”斯克嘉莉德丝毫没有觉悟，反而单手擎斧，指向阿莱尔。

阿莱尔并不急着揭开谜底，反而拿出一袋东西，正是当初赫萝克留在他那里的“檀佩兰提亚特产”。

“这就是激活祭坛祭品，看来你也用不上了，不过如果没有看错的话，这就是洛修利亚一直封印着的，传说中的异刃——天威！”

阿莱尔此言一出，众人都露出震惊的神色。身为教廷高级人员的他们自然知道典籍中天威的来历。他们吃惊的是这个故事已经过去数百年，竟然还有人知道这个曾经叱咤一时的异刃。

当年天威作为洛修利亚的最强大的异刃，可算是镇国之宝，名声比斯佩比亚的迦具土和绵津见都要高。只不过力量过于强大，连御刃者都难以掌控，有一次天威的力量突然暴走，谁也无法压制，前来协助压制的异刃们十无存一。整个洛修利亚王都都几近夷为平地，就连玄武都要遭殃，最后御刃者不得不自行了断，让天威重归核心水晶形态，这才将一场风波勉强平息，即便如此，象征着洛修利亚曾经辉煌的特奥斯皮缇提神庙被这股强大的力量硬生生被凿出一个天坑，直通下层世界，这才成为了王都的后门，洛修利亚国王将天威的核心水晶封印在神殿之中，多少有着警戒和祭奠死者的意味。

“你们别这样地看着我，这里过去很长一段时间它都自称是我族后裔的人占据着，”阿莱尔抬头看向，“而我也在这里待了很长一段时间，怎么说这里也算是我半个故乡吧。”

这时，几个负责接应十二女武神的御刃者和她们异刃同时赶到，让教廷的阵容充实起来，但众人没有丝毫放松警惕，就连测试过阿莱尔实力的斯克嘉莉德也不敢大意。

“可惜了，十二女武神没有到齐。”阿莱尔看着他们增援，脸上反而露出了戏谑和惋惜的神情。

“我嗅到了，你们身上有很多核心水晶的气息。”

“你们几个还是乖乖地将核心水晶交出来吧，这也是对你们好。”

这时，两个身影在阿莱尔身后转出来。

“核心水晶猎手？”

“那个在各国活跃的大强盗团，是你的下属？”斯克嘉莉德厉声喝道，“你就不怕被洛修利亚的军方发现吗？”

“放心啦，我已经让他们好好睡一觉，你们还是多担心一下自己吧。”阿莱尔笑道，“那种杀人越货的混蛋怎么可能是我的下属！不过他们也已经不复存在了。但还是得感谢他们，不然我收集这么多核心水晶。”

“现在轮到你手上”水分和星织摆出架势，随时准备发动攻击。

赫萝克突然想到了什么，“你收集这么多核心水晶难道是为了——”

“啊！！！”



惨叫的声音来源于天威，全身剧烈抖动着。异刃能够感受到来自御刃者的情绪波动，积压多年、本来就不稳定的能量此时突然暴走，将所有人置于危险的境地。

“糟了，天威要失控了！”赫萝克惊叫。

“赫萝克！趁你还能控制天威，将炮口对准这个家伙！”斯克嘉莉德

这时天威身边的以太流动更加剧烈，机甲摇身一变，切换成航炮形态，庞大的能量不断积聚，炮口出发出耀眼的光芒，正缓缓地转向阿莱尔。

“不！停下来！”赫萝克尖叫道，“斯克嘉莉德，怎么会这样？”

“教皇陛下知道你性格柔弱，不是天威的最佳御刃者。但是要调谐和平复天威，又非你那平和的性格体质不可。”斯克嘉莉德一边继续瞄准阿莱尔一边说，“于是就在那些祭品之中加入了教廷的最新技术，让天威认可我是共享御刃者。”

“果然是这样么！真正让天威暴走的，是你这巨斧女的杀意。”

阿莱尔好像早就预料到似的，身形蓦地一闪，下一刻就出现在天威的身边，饶是身经百战的十二女武神成员也被这突然的变故弄得手足无措。阿莱尔一伸手，竟然轻松穿过天威身边的紊乱的以太流，手中用力往下一按！

天威的炮口不由自主地向斜上方翘起，威力巨大的一炮在千钧一发间爆射而出，磅礴的的能量形成了巨大的光柱贯穿天际，竟然直接打穿了玄武的肉身，射向无尽的高空。

巨神兽的身体剧烈地颤动着，仿佛天崩地坼，众人站立不稳，十二女武神纷纷摔倒在地，无法向阿莱尔靠近半步。

良久之后，地震平息，同时平静下来的还有一击之后能量散尽的天威，颓然地跌坐在地上。然而，真正的骚动这时才真正开始。经历突变之后的洛修利亚，迅速做出反应，无数火光和脚步声正向光柱发出的源头急速靠近。

阿莱尔拿出一块晶石，正是波特当初在登陆檀佩兰提亚的时候给他的石头。随手一挥，那块晶石像完全没有受到引力影响一般冲天而起，向着天威打穿的孔道直线飞去，天外传来了一阵震耳欲聋的回应。

“你们快走，我让他离开这里！”斯克嘉莉德的意思再明显不过，要用阿莱尔再当一次替罪羊。

“重音！”

“宫比罗！”

两名异刃心领神会，无数条绷带向高空飞出，想要卷住那飞驰的晶石；斯克嘉莉德抽出巨斧，和宫比罗一同握住，强行运用以太力，发出最强大的一击。她心中无比悔恨，当时在檀佩兰提亚为什么不一斧头砍掉这个来路不明的家伙。

但她心中所想并没有变成行动，不是不想，而是不能，无论是宫比罗还是重音，还有其他女武神的异刃们，竟然同时倒转枪头，指向了曾经和她们出生入死的御刃者。

“主控异刃！”赫萝克失声尖叫，众人听到这个词，冰冷的绝望从心底涌出，与之相比，洛修利亚的千年冰封算得上什么。

“懂得挺多的嘛！”阿莱尔的笑容十分轻蔑，“不过也对，教皇那个家伙就是灭的御刃者。”

“你，你究竟是谁！”

赫萝克和斯克嘉莉德感觉自己的大脑已经不够用，阿莱尔手上多了一个包裹，一扬手，飞扬的布匹遮住了大家的视线。

白色的斗篷覆盖了他的身躯，兜帽将他的脸面藏进了深邃的黑暗中，略带粗犷的气质为之一变，和传说中的那位英雄很像。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

七

世界树之畔，海蛇们从云海中竖起身子，警惕地看着天空飘然而至的庞然巨物。这并不是一座小岛般大小的巨神兽，而是真正的，堪比大陆的巨神兽。

在巨神兽那巨大的头颅之上，十多个人和异刃伫立于此，正是阿莱尔和女武神，以及他们的异刃。

就在之前不久，他们还被困在洛修利亚的神庙遗迹之中。以阿莱尔的实力，摆脱洛修利亚的追兵不在话下，甚至带上十二女武神和她们的异刃还是能够轻松脱险。不过当他们离开洛修利亚，纵身跃入云海之后，玄武的身体忽然动了起来，向着世界树的方向缓缓移动。

“麦佩尼那家伙最终还是要行动了。”阿莱尔有些自嘲地说，“那我也得快点了。”

跃入大海的女武神们蠢蠢欲动，忽然感到双脚踩在陆地之上，身体也在不断地上升，顷刻间，他们就置身在一座小岛之上。而这仅仅是巨神兽的头颅而已。

“教廷的典籍里应该有记载，巨神兽的身体机能在能量耗尽之后就会陷入沉睡，身体也会随之缩小。不过那时的波特就是缩小之后的形态。经过数百年的蛰伏，它早就恢复了最佳状态。”阿莱尔向赫萝克解释道，不知为何，他还是不能对这个小丫头生出不满，“波特，戏演完了，是时候使出全力了。”

“等你这句话很久了！”

波特的背部生出两双翅膀，击水三千，转眼就超过玄武，一路之上，他们还看到斯佩比亚和英维迪亚的巨神兽正缓缓向世界树靠近。

“阿莱尔，其实打从一开始你就隐藏实力跟在我身边，借助我、或者说教廷数百年底蕴和力量帮你收集核心水晶，尤其是那些稀有水晶吧？”赫萝克的话像是疑问，“真是讽刺，我费尽心思、冒死收集的核心水晶，就这样变成了你的囊中物，当你说我才是大赢家的时候，我真的很内疚。没想到原来你才是真正的赢家。”

阿莱尔没回话，算是默认了赫萝克的话。

“你收集那么多的核心水晶，到底要干什么？该不会真的是——”赫萝克说出这句话时，自己都有些难以置信。

“很快你就知道了。”

就在此时，波特猛然来了一个急刹车，在它的面前，巨大的海蛇正直起身子，警惕地看着来犯者。

“如果不是有要紧事，真想好好跟这家伙打一场。”波特咧着嘴说。

“我们开始吧。”阿莱尔没有理会波特的抱怨，挥手示意，无数个真方形透明的储藏箱从波特体内浮出、飘向半空，每个箱子被划分等大的一千个格子，一千颗核心水晶静静地等待着，它们来源于幽界的各处，经阿莱尔、大强盗团和十二女武神之手汇聚在一起，等待着新的使命。

阿莱尔拿出了那颗被他视作比生命还重要的核心水晶，双手捧着，开始调谐。

原本只是毫不起眼的水晶，绽放着夺目耀眼的光辉，附在半空那不计其数的水晶箱子，忽然全部破碎，数以万计核心水晶同时发出光芒，竟然全部开始调谐。

一个异刃率先出现，紧接着是第二个、第十个、千个、万个，无数的异刃出现，而他们做的第一件事，就是全力输出自己的以太力，漫天的光华，汇聚在那块造型奇特的核心水晶之上。光柱有粗有细，当中最粗大也最耀眼的一束，来自于能量恢复之后的天威。

在庞大的能量支援下，那颗核心水晶开始了蜕变。无数的光华凝聚了他的头颅、四肢和身体，却是没有五官，只是一个纯粹的光之躯体，忽然变成了宫比罗的形象，一刻又变成了重音，瞬间又变成了星织，眨眼间又成了水分……异刃的形象不断闪动变化，最后，又变成光之身躯。

“这就是本质，天之圣杯、不、是异刃的本质。”阿莱尔擦去额头上的汗水，向光之异刃点点头，异刃飘然飞起，融入到阿莱尔身体内，这一刻，阿莱尔与天之圣杯再也不分你我。

阿莱尔伸手一点，柔和的光芒缓缓地射向海蛇，海蛇感受到了来自主人的命令，欢快地让开了身体。

“波特，看你的了！”

“好嘞！”

波特双翼往水面一击，顿时生起一股飓风，波特随风而起，沿着世界树扶摇直上，在他们的面前，阿卡狄亚和伊拉的末裔殊死搏斗着。

就在波特飞出战场的瞬间，它的身体忽然剧烈颤抖，巨神兽们竟然不约而同地往波特身上倾泻着炮火。

“波特！”阿莱尔关切地叫道。

“我不要紧！抓稳了！”

波特说完，双翼狂震，身体如火箭升空，抵抗着引力和炮火，向着无尽的天际飞去，只有漫天血雨不断倾洒而下。

众人只感到世界树的表面快速后退，呼吸逐渐困难，木质的表面逐渐消失，取而代之是金属化的外壳……

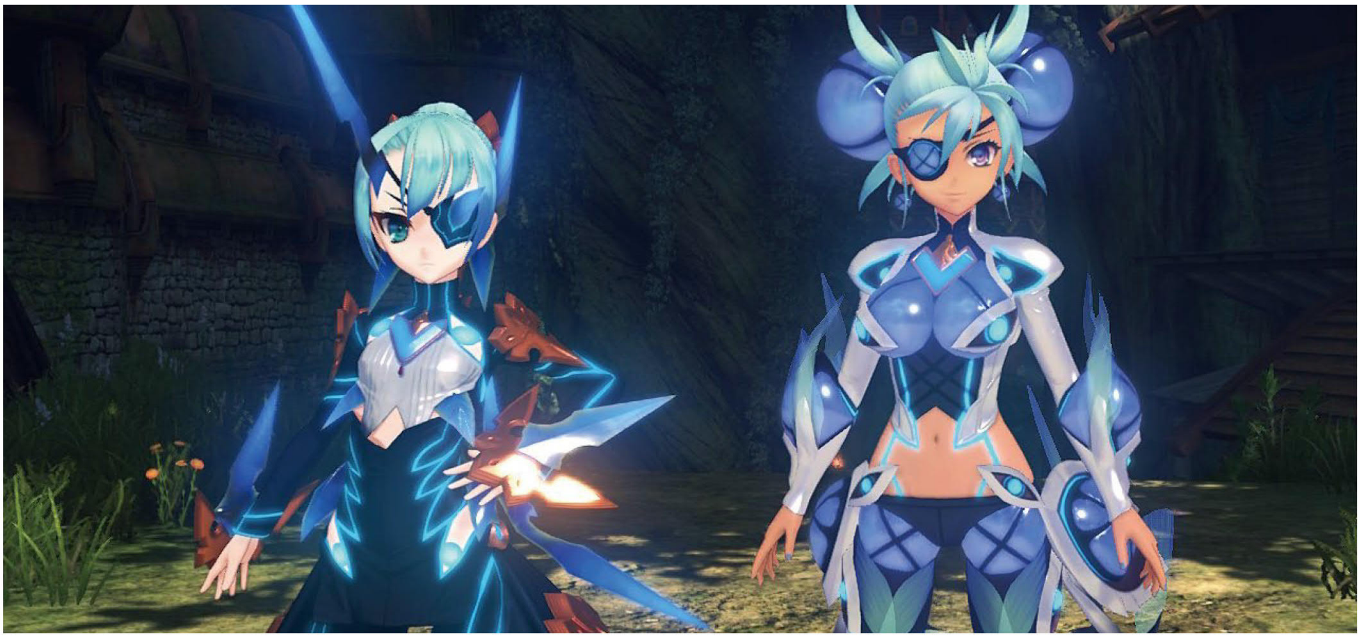
当巨大的轨道出现在眼前，他们已经来到了一片前所未至的空中。

就在这时，波特的身形一滞，再也无法上升丝毫。

“抱歉，我只能送你到这里。接下来的路就靠你自己了。”

波特一甩头，将众人往应急平台的方向甩去，然后忍不住吐出一口鲜血，身形再也无法维持，向下方急剧坠落！无尽的光华从它的身上开始分离、消散。

“谢谢你，波特！”阿莱尔静静地看着波特的身影消失在苍茫云海间，狠狠地一把抹掉飘扬的眼泪，转身向最终之地走去。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

八

世界树之巅，也就是人们口中的乐园，实际上只是一个荒芜且毫无生机的小镇，小镇中心的教堂地下，有一个空荡荡的房间，一个垂暮枯槁的老者坐在房间的中央，在过去漫长的岁月里，他一直等待着，一个人、或是一个结局的到来。

“你终于来了，只是没想到是你！”老者说着莫名其妙的话，“我已经快要不行了，整个世界树也会因此而崩溃。或许整个幽界将会因此受到波及吧。”

这个老者就是整个幽界的神，而来者正是阿莱尔，或者说是阿德尔。

“既然神之将死，那就让我成为神吧。”阿莱尔走上前去，凝视着老者那只剩下一半的身躯。

“哦？”老者似乎听到了一个新颖的想法，一个从灭和光以及他们的御刃者身上从未听到过的想法。

“你以为我在消失的五百年里，只是躲起来吃闲饭？这世界甚至说这个宇宙很大，所谓幽界的神，也不过是宇宙乃至多重宇宙的沧海一粟罢了。即便得不到你的传承，也不代表我们将万劫不复。”阿莱尔似是看透了一切的本质，“既然你能够创造异刃系统，自然也就能够复制和改良。只是这样花费的时间远比从你身上得到传承多出不少。”

“不，你不是真的阿德尔。”，克劳乌斯的脸上闪过一丝惊讶，随即释然，“这样也好，如果你是那个小子的话，我还真的不放心将那样的重任交托给你。”

“是的，那个惧怕力量，因为被人们唾弃而甘愿自封力量的阿德尔已经死了。取而代之的，是拥有成为神的潜力的我。

“那你说说看，为什么我要把力量交给你，而不是渴望弑神的灭，或是要传承和发展的光？”

“你将本质遗留在混沌，只留下真理和灵魂在孤独中彷徨，真理渴望被毁灭，而灵魂渴望被传承和发展，但他们不过是自以为是地走着自己的道路。比起毁灭和重生，我更看重的是当下，无论我们想象有多远，探索的真理如何正确，但终究要走脚下的路，活眼下的生命，而所谓神，也不过是一段时间里的每一个当下的主宰而已。我无需要改变幽界，而是维持，让他们走出自己的路，这不就已经足够了吗？神！不，克劳乌斯先生！”

克劳乌斯沉吟了许久，叹了口气说：

“在这世界形成之前，甚至在莫尔斯文明形成之前，有一位伟大的科学家曾说过，我们生活在一个多元的平行宇宙其中一个位面上，在他去世之前十天，提交的最后一份论文中，提到了探索多重宇宙的终极方法，最终改变了那个世界的文明，也成为了莫尔斯和尤迪肯姆文明的最初起源。我身体的另一半就存在于另一个时空，不知道在平行宇宙的另一个我，是不是也会遭到这样的不幸，又会是谁最终走到我的面前。是本质，是真理，还是灵魂？”

克劳乌斯抬起头遥望无尽的虚空，最终放弃了遐想，“罢了，我也真的累了，就将力量交托给你，看看你的当下之道吧。”

九

太阳天之上，莱克斯一行与麦佩尼激战正酣，灭驾驶着“永劫”突然出现，让三方一时处于僵持状态，各种理念相互对抗，胜负难分。

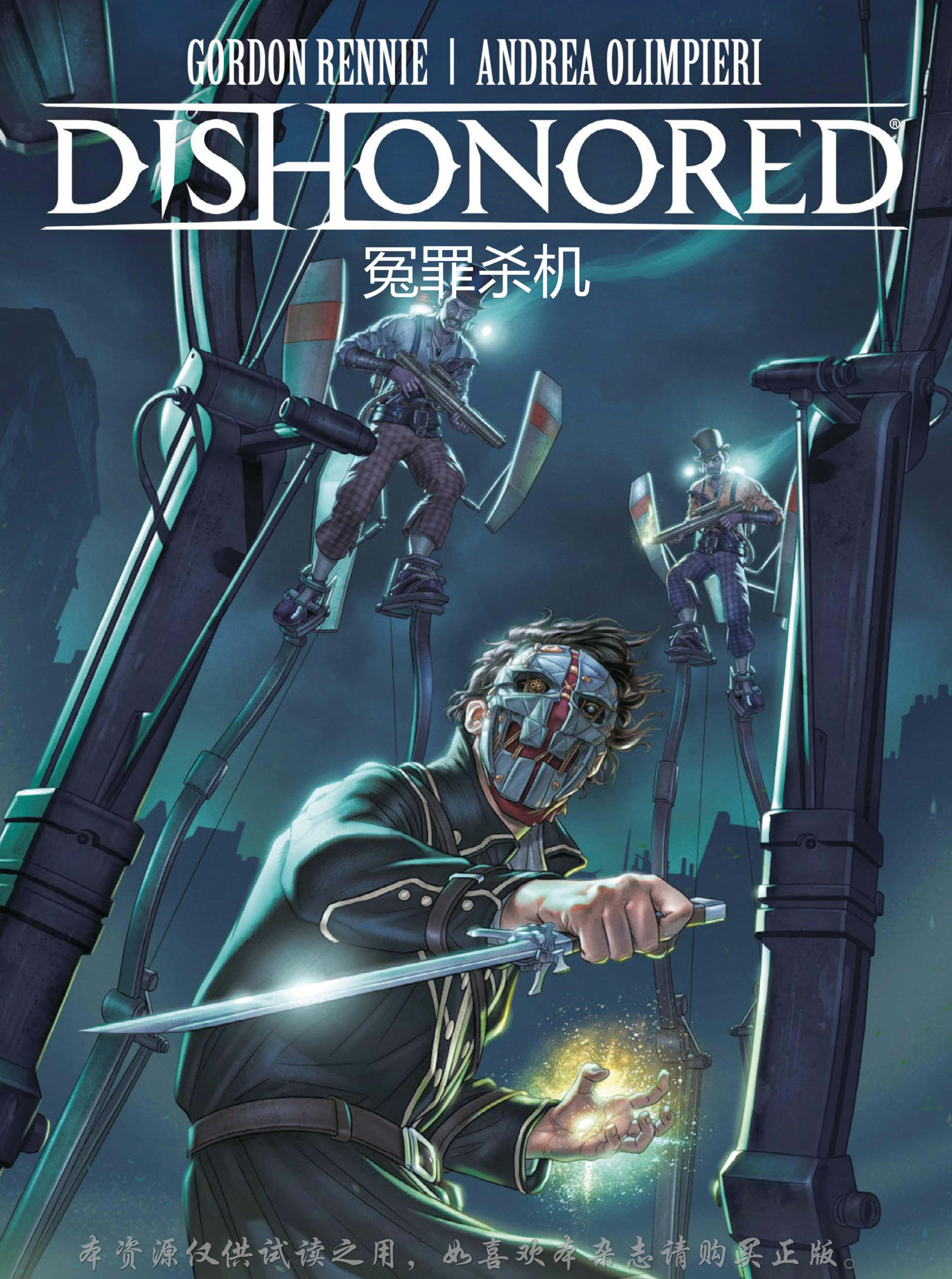
此时，光华降临，将所有人传送到小镇的废墟之上，阿莱尔站在那片可以俯瞰小镇的山岗上，早就等候多时的新任的神没有摆出傲慢姿态，当下与本质主动迎上，迎向光与灭，迎向希望与迷惘，迎向真理和灵魂，在战斗之中，诸多元素相互补完，再也密不可分。

枯萎的大地，长出了青草，开出了鲜花。

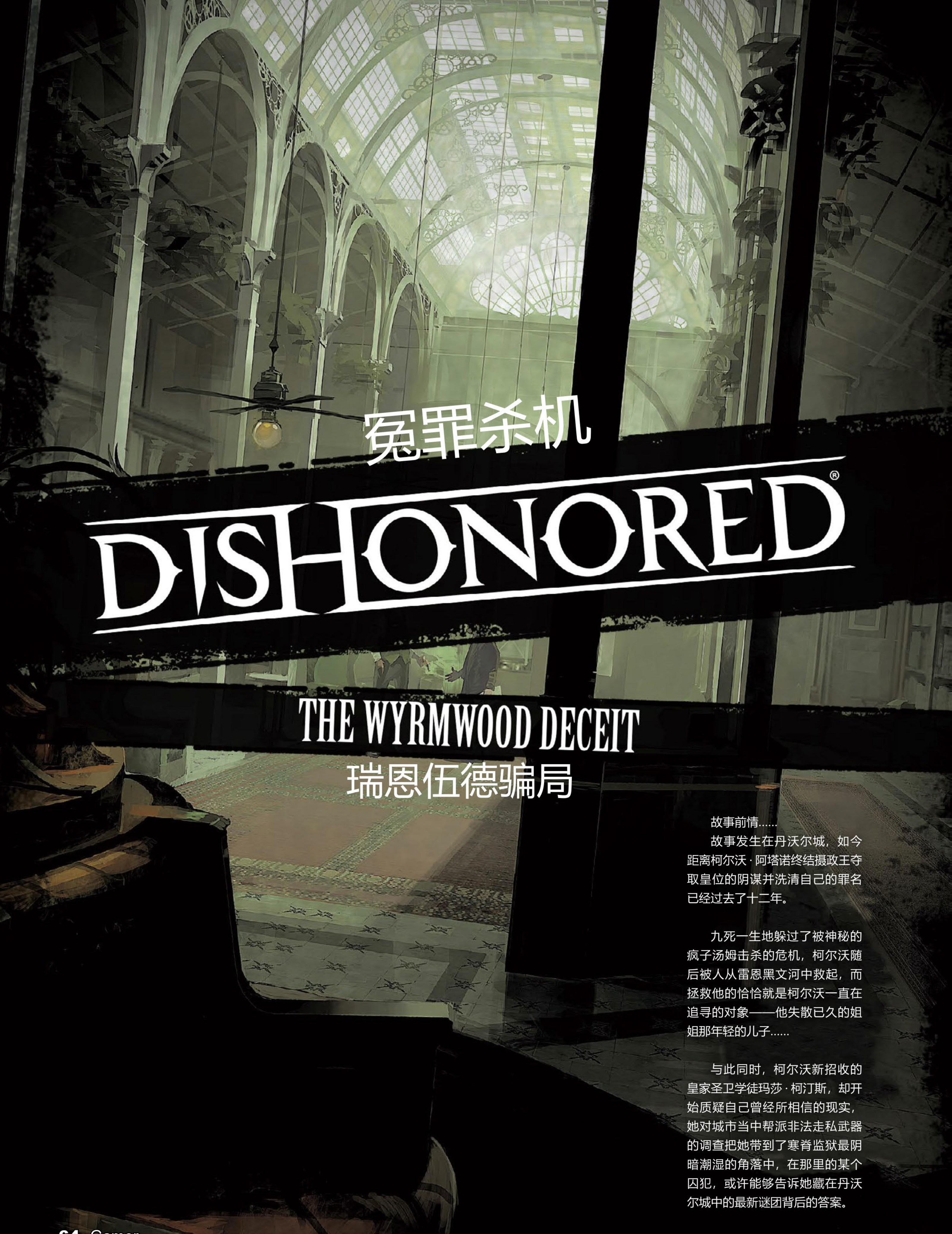




本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



冤罪杀机

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

瑞恩伍德骗局

故事前情……

故事发生在丹沃尔城，如今距离柯尔沃·阿塔诺终结摄政王夺取皇位的阴谋并洗清自己的罪名已经过去了十二年。

九死一生地躲过了被神秘的疯子汤姆击杀的危机，柯尔沃随后被人从雷恩黑文河中救起，而拯救他的恰恰就是柯尔沃一直在追寻的对象——他失散已久的姐姐那年轻的儿子……

与此同时，柯尔沃新招收的皇家圣卫学徒玛莎·柯汀斯，却开始质疑自己曾经所相信的现实，她对城市当中帮派非法走私武器的调查把她带到了寒脊监狱最阴暗潮湿的角落中，在那里的某个囚犯，或许能够告诉她藏在丹沃尔城中的最新谜团背后的答案。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

冤罪杀机 瑞恩伍德骗局

DISHONORED®

THE WYRMWOOD DECEIT

编剧
GORDON RENNIE

上色
MARCELO MAIOLO

艺术助理
NATHAN RAMIERZ & SAMUELE COLETTI

作画
ANDREA OLIMPIERI

填字
ROB STEEN

开发商
Arkane Studios/ Bethesda Softworks

协力编辑
Harvey Smith

TITAN COMICS

编辑
Tom Williams

高级设计师
Andrew Leung

高级编辑
Andrew James

泰坦漫画审查
Jess Burton, Amoona Saohin, Lauren McPhee

生产主管
Jackie Flook, Maria Pearson

生产助理
Peter James

生产经理
Obi Onuora

高级销售经理
Steve Tothill

新闻官
Will O'Mullane

营销经理
Ricky Claydon

广告经理
Michelle Fairlamb

出版经理
Darryl Tothill

出版总监
Chris Teather

行动总监
Leigh Baulch

执行总监
Vivian Cheung

发行人
Nick Landau

特别鸣谢：Raphael Colantonio, Steve Perkins, Mike Kochis, and everyone at Bethesda Softworks.

分销商：Direct Sales Diamond Comic Distributors
书报亭分销商：Total Publishers Services Inc, John Dziewiatkowski, 610-851-7683

WWW.TITAN-COMICS.COM

Become a fan on Facebook.com/comicstitan Follow us on Twitter @comicstitan
For information on advertising, contact adinfo@titanemail.com or call +44 20 7620 0200

Dishonored: The Wyrmwood Deceit #3, October 2016. Published by Titan Comics, a division of Titan Publishing Group, Ltd., 144 Southwark Street, London SE1 OUP, UK. Dishonored © 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Dishonored, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. No portion of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the express permission of the publisher Titan Comics. TC1489

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



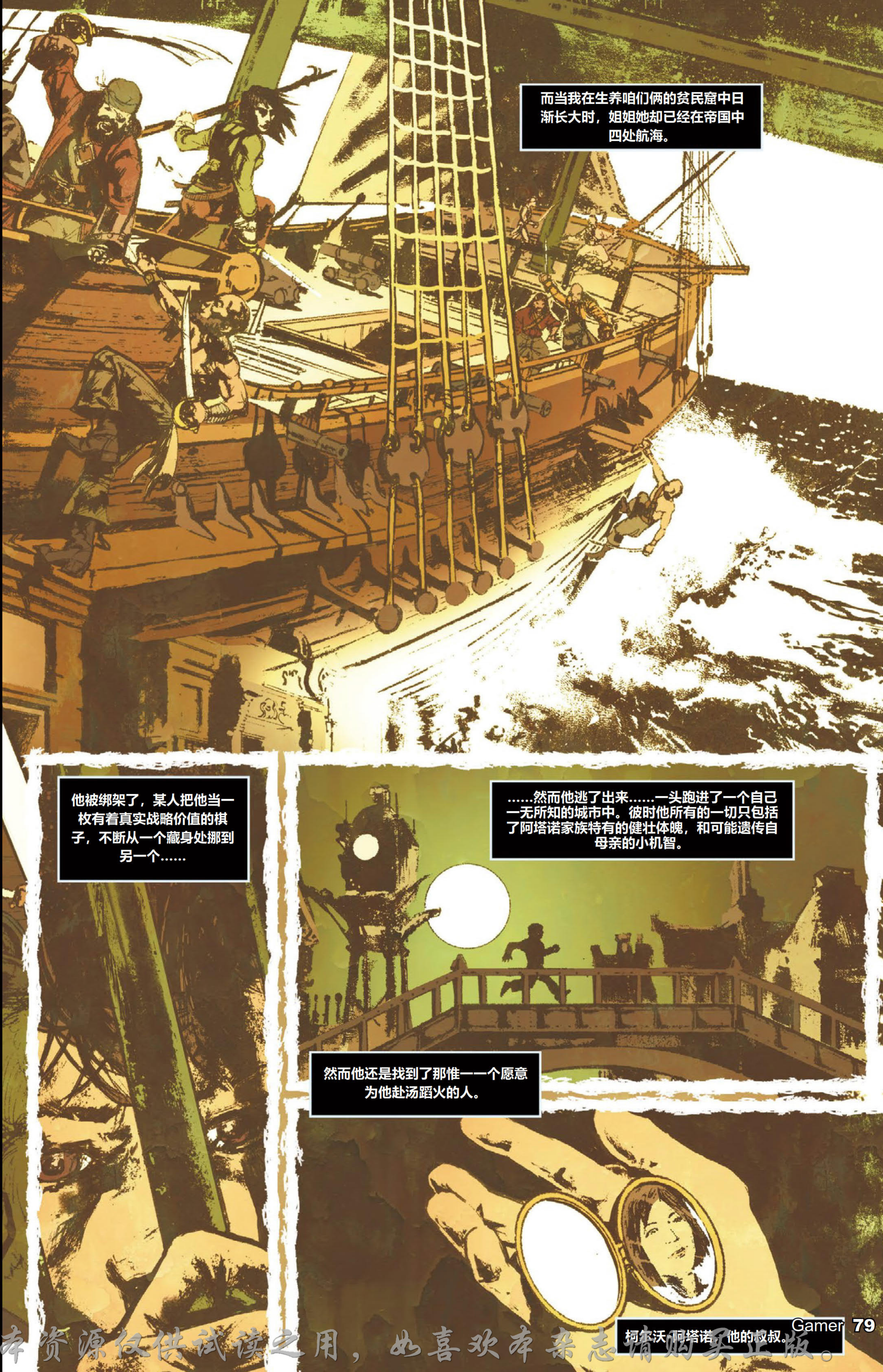
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



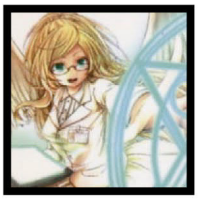
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

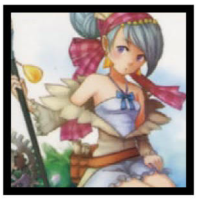


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

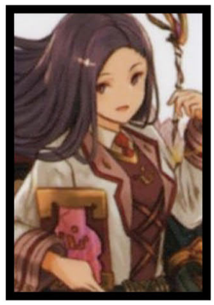
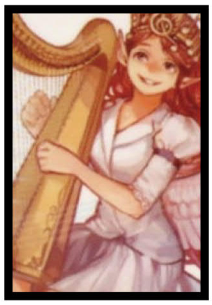




现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（三）

大家好，又到了我们的“RPG 职业图鉴”栏目的时间了，上期的职业图鉴我们为大家介绍了法律、咨询行业的一些职业图鉴。而本期我们为大家介绍的，则是一些公务员职业。所谓公务员即是政府下属各机构的工作人员，他们是维持国家和社会的秩序稳定运转所不可或缺的人员。那么日本的公务员和我们熟知的公务员又有那些不同呢？下面就来看一下吧。

「稳固的潜在防御力」

陆上自卫官



拥有着坦克、装甲车、高射机关炮、火箭弹发射器等武器，以守卫国土作为职责。平时以师团、旅团等作为编制、被视作为“日本的最终防卫力”。其使用的标语为“Final Goal Keeper of Defense”。

「警察即为公务员」

警察



所谓警察，就是由《警察法》所认定的担任公安职务的警察职员。警察的职责是保护国民个人的生命、身体以及财产的安全，担负着预防犯罪，维护公共安全的责任。同时在执行各种法条和法令时，也需要他去忠实地执行其职权和职务。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

「队长和队员之间必须相互信任，否则就是死路一条」

消防队员



消防队员每天的日常工作就是为了防止火灾发生而进行各种宣传和设备检查。在发生火灾的时候能够第一时间赶往现场，全力将火灾的损失抑制到最小程度。为了和残酷的火灾进行战斗，从事这一职业每天对于身体素质的锻炼也是必不可少的。

「政治就是数字，数字就是力量，力量就是金钱」

市议会议员



为了组成地方议会，而由国民选举产生的代表。他可以说是名誉、实力位于最高级别的职业。不过，大多数市议会的议员都是当地的地主或是实力派人物，甚至有过某个家族成员能够代代都能占据议会席位，把持议会时间长达 70 年之久的议员家族。

「在送到以命运为名的信件之时，我会鸣响两次门铃」

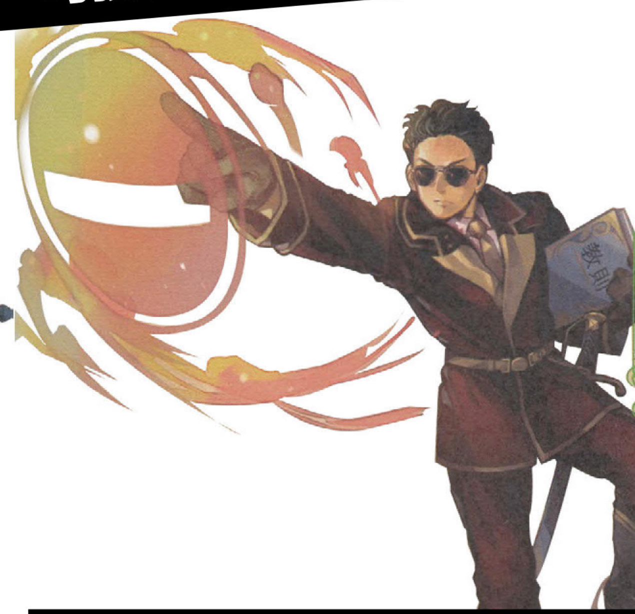
邮递员



他装备着可变式摩托车“MD110 邮政摩托”，平时是摩托形态，但必要时可以将之变成弓箭来使用。对于那些距离远不可及的目的地，他也可以使用“优势光束箭”这一技能，将信件射到目的地的居所。可以说是一个典型的远距离职业。

「我就让你们体验一下驾驶执照考试的严酷吧」

驾驶学校教官



他是操作系职业之一，别名为“驾驶操作者”。仅靠手指画出一个魔法阵，就能以此来驾驶初学者操作于手心之中。在墨镜之下，深邃的双眼之中中似乎能够看到什么，那或许就是数秒之后的未来吧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

征马孤影三十年，待到天涯无限

《亚尔斯兰战记》完结回顾

文：水无月　美编：咕噜



随着第16卷也即最终卷《天涯无限》的正式发售，从1986年8月到2017年12月，《亚尔斯兰战记》长达31年的连载历史终于画上了一个句号。在最终卷中，田中芳树终于再度露出了“杀人魔”的本性，毫不留情地大派便当，剧情发展之惨烈可谓触目惊心。然而相比同样是以大多数主要角色死亡而告终，但却给读者留下无限希望的《银河英雄传说》，《亚尔斯兰战记》最终卷以一个黑暗而混乱的结局收场让许多读者都难以接受。虽然结局引起了不少争议，但是这部连载历史和笔者年龄相当的长篇小说，能在有生之年看到完结这点本身，对笔者个人而言也算是了却一桩心愿，而笔者也想借此作品完结之际，从人物和故事上，对整部作品进行一次回顾，希望大家喜欢。

作者及作品简介



●田中芳树

对于70、80后的日本ACG爱好者来说，田中芳树的大名想必应该是无人不晓。田中芳树是日本著名小说家，本名为田中美树，1952年生于熊本县，毕业于著名的日本学习院大学国文学部（学习院大学是日本皇族以及多数旧华族子弟就读的大学，被公认为日本的“贵族大学”，知名度极高），之后继续在学习院大学的文学研究科深造，最后获得了国文博士学位。1982年以田中芳树的名义发表了个人第一部长篇科幻小说《银河英雄传说》，这部长篇小说以未来的宇宙开拓时代为背景，将太空歌剧与历史小说的风格相融合，一经推出便受到了极大欢迎。田中芳树也由此成为了科幻小说界的人气作家，并拿下了1988年“星云奖”（日本最著名的科幻作品评奖）的长篇部门奖项。之后又陆续推出了《创龙传》、《亚尔斯兰战记》、《铁达尼亚》等长篇科幻、奇幻作品，除此之外还有“《药师寺凉子的怪奇事件簿》系列”等知名推理作品，可以说是一位题材及风格多变的作者。田中芳树

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

对于中国古代文学和中国古代历史涉猎很深。在他的作品里，很容易看到中国历史事件及人物的原型，并常以对历史和政治的描述来表达自己对于体制的反思。

此外由于代表作《银河英雄传说》以几乎全部主要角色死亡而告终，田中芳树又被读者们称为“皆杀的田中”、“杀人魔王”。另外田中还有着“开坑多、填坑慢”（《铁达尼亚》1988 年开坑，2015 年完结；《亚尔斯兰战记》1986 年开坑，2017 年底完结；《创龙传》和《灼热的龙骑兵》都是 1988 年开坑，至今未完；《银英》作为代表作本传虽然仅用 6 年就连载完毕，但几个外传至今还坑着）的特点而又背上了“坑王”这一称号，是“著作多数，完结作少数”的代表作家之一。

世界观介绍

●《亚尔斯兰战记》是一部怎样的作品？

《亚尔斯兰战记》是田中芳树创作的“架空世界观历史小说”中最具代表性的一部作品，这部作品以古代中世纪为时代背景，在原创的世界观下融入了大量现实历史要素。《亚尔斯兰战记》根据故事进展大致可以分为上下两部，上部（1～7卷）讲述了繁荣富饶的帕尔斯王国遭到外敌入侵而全面沦陷。国破家亡的王太子亚尔斯兰和聚集在其周围的众多伙伴一起奋战击退敌人，光复祖国的故事，可以说是一部典型的“贵种流离谭”的故事（日本文学对英雄人物历经磨难最终成就大业这一类故事的类型概括），而在下部（8～16 卷）中，复国成功，登上王位的亚尔斯兰一面继续处理外敌和内乱，一面阻止被封印的魔王复活，各种非人魔物的出现也为作品增添了更多的魔幻色彩。



▲神村幸子以极富女性特色的细腻笔触绘制的旧版动画中的亚尔斯兰人设

●书中出现的各个国家

《亚尔斯兰战记》的世界观有着非常浓厚的中东风格，书中登场的几大国家不仅都有着历史原型，在地图上的位置也几乎都按照现实地理位置进行了分布，以下是各个国家的设定简介：

■帕尔斯

作为《亚尔斯兰战记》全书的核心舞台，位于大陆公路（原型为历史上的丝绸之路）中心的国家，人口约 2000 万，其首都叶克巴达那也是整个大陆的交通枢纽，是有着 100 万人口的庞大都市。依靠连接东方和西方的大陆公路，以及南方港口基兰为代表的港口城市群所带来的庞大贸易，帕尔斯成为了整个大陆文化、经济最为繁荣的国家。现在的帕尔斯王朝由英雄王凯·霍斯洛开启，已历时 300 余年。在第一部开始时处于第 18 代国王安德拉寇拉斯三世的统治之下。由于帕尔斯地理上的重要和经济上的繁荣，在建国之后屡遭外国入侵。不过帕尔斯也以此为契机大力扩充军备。安德拉寇拉斯三世在位时，帕尔斯一举吞并了邻国巴达夫夏，国力达到了鼎盛。信仰方面以多神教为主，而帕尔斯语也是在大陆公路上的公用语，也因此让帕尔斯人对于学习外语相当懈怠。帕尔斯的原型是中世纪处于萨珊王朝统治下的波斯，国名来源与伯斯帝国的兴起之地 Pârsâ（现伊朗西南）。在上部中王都一度沦陷，最终在“解放王”亚尔斯兰的领导下得以光复，然而下部中随着蛇王的复活，帕尔斯境内天灾频发，民众流离失所。最终随着亚尔斯兰的死亡而陷入了被称为“黑暗时代”的长期分裂和内战之中。直到五十年之后，先代十六翼将成员之一双刀将奇斯瓦特之子艾亚尔率军自辛德拉回归，重新开始了统一帕尔斯的征程。



▲天野喜孝为《亚尔斯兰战记》绘制过不少插画，初版角川文库版的封面便是由其绘制。

■辛德拉

位于帕尔斯东南位置的国家，与帕尔斯以卡维利河作为天然的国境，北方是邱尔克王国，而东方则有着诸多与之敌对的异民族。气候炎热，尤其是夏天更是酷暑难忍，国内栖息着诸多的老虎、大象等猛兽。而辛德拉的军队中也有着让周边国家颇为忌惮的战象部队。历史上和帕尔斯的关系一直较为恶劣，时有爆发冲突。其国家原型是印度，国名也是来自于印度的古名“Sindh”。首都乌拉尤尔的名字也是来自于印度历史上的 Chola 王朝的首都名。国王拉杰特拉在上部通过依靠帕尔斯军夺得王位之后，虽然也曾动过小心思，但最后蛇王复活之际还是站在了帕尔斯一边，接纳了亚尔斯兰送来的使节团和帕尔斯难民。虽然无论是辛德拉国家本身，还是左右逢源，老谋深算的国王拉杰特拉，在书中都不是作为绝对正面的形象来描写，但恐怕许多读者都没有想到相较于在全书最后都因为失去领导人而陷入混乱的各国和几乎全灭的主角团，辛德拉反而可以说是最后的赢家吧。

■鲁西达尼亚

位于帕尔斯西北的国家，由于国家贫瘠经济落后，为了追求财富而集全国之力向东方发动了远征，最初鲁西达尼亚攻陷了和自己同样信仰伊亚尔达波特教（只是教义有所差异，由东方教会派所指导）的马尔亚姆王国，之后开始侵略帕尔斯，鲁西达尼亚以强硬派的西方教会为指导，将一神教伊亚尔达波特教以外的宗教皆视为需要消灭的异教。鲁西达尼亚和伊亚尔达波特教的原型很明显是以为中世纪时期西欧诸国 + 天主教，对于帕尔斯的远征，对财富的掠夺和屠杀异教徒等则都是基于十字军东征来描述（消灭同样信仰的马尔亚姆则参考自十字军攻陷君士坦丁堡）。鲁西达尼亚是上部中亚尔斯兰面对的主要敌人，虽然是完全的反派，但是在上部的最后，一直被作者当成一个废物来描写的国王伊诺肯斯七世在安德拉寇拉斯三世和亚尔斯兰对峙时，趁安德拉寇拉斯三世不备抱着他一起从高处坠下同归于尽。一个废物杀死了全书武力最强的君王，这毫无疑问是极为讽刺的事，也帮助亚尔斯兰扫清了他成为王者的最大障碍。在下部中鲁西达尼亚成为了小透明，由于远征的失败，失去了国王的鲁西达尼亚变成了无政府状态，而在帕尔斯失败的宰相吉斯卡尔亦留在了马尔亚姆不愿意回归（只能说鲁西达尼亚真的贫穷到如此程度，连本国的贵族都不愿意回去）。


▲丹野忍笔下的诸《亚尔斯兰战记》角色插图。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

■马尔亚姆

位于帕尔斯西北，有着古老传统的国家，比起鲁西达尼亚来说马尔亚姆的经济状况要好一些，但依旧算不上繁荣的国家，其原型为东罗马帝国。虽然和信奉鲁西达尼亚相同的伊亚尔达波特教，但是马尔亚姆由稳健派的东方教会所指导，和帕尔斯长期保持着友好关系和贸易往来。但马尔亚姆也由此被由强硬的西方教会所统治的鲁西达尼亚视作异端而攻灭，除了公主伊莉娜之外的王室也被全部诛杀。之后马尔亚姆成为了鲁西达尼亚的附属国，伊亚尔达波特教的大主教波坦在帕尔斯的权力斗争中失势后，回到马尔亚姆控制了政权，但随后又败给了同样自帕尔斯败退回来的吉斯卡尔，获胜的吉斯卡尔在马尔亚姆建立了稳定的统治，但是在下部后半，吉斯卡尔再度和银假面席尔梅斯联手，趁着蛇王复活、天地异变之际率领马尔亚姆军入侵帕尔斯，最终兵败身亡。由于惟一的马尔亚姆王室后裔伊莉娜公主亦在第二部开始时病故。结局中马尔亚姆也进入了王室血脉彻底断绝、也没有鲁西达尼亚的实力派人物主持大局，因而陷入了空前的混乱。

■密斯鲁

地理位置在帕尔斯西面，原型为埃及（密斯鲁就在阿拉伯语中就指代埃及），王都为阿克密姆，国土的大半都是沙漠，夏天同样有着极为炎热的天气。迪吉雷河的沿岸是肥沃的谷仓地带，排列着用于灌溉的水池。拥有着在沙漠中英勇善战的骆驼部队和战车队。与南面接壤的纳巴泰国开展各种贸易。前些年曾出动大军进攻帕尔斯，但在叶克巴达那城下遭到了击退。相比较上部的无存在感，下部密斯鲁的戏份还是不少的，成为席尔梅斯的主要活动舞台。

■邱尔克

位于帕尔斯东方的内陆山岳国家，国家北面是草原王国特兰，而南面则是辛德拉。拥有肥沃的土地和河谷与盆地，可以采掘到岩盐和砂金，邱尔克和特兰为同一民族（因此下部席尔梅斯可以利用特兰佣兵来组建假面兵团）。王都赫拉特被称为难攻不落的城塞都市，有着鸟葬的风俗，原型为中央地区的山岳地带的各国。和密斯鲁一样，邱尔克在上部几乎没有戏份，而下部中想要利用席尔梅斯组建假面兵团攻打帕尔斯也遭到了失败，最后王都被魔军攻陷，国王被杀，在全书结尾和诸多国家一样陷入混乱。



▲中村地里绘制的旧版《亚尔斯兰战记》漫画封面，有着浓重的少女漫风格。

■特兰

位于帕尔斯东北的游牧骑马民族王国。其西侧是帕尔斯，南侧是邱尔克，没有严格意义上的首都，所谓的“首都”也没有固定的建筑物，王宫就是一顶巨大的帐篷。在大陆上，帕尔斯的骑兵部队声名赫赫，然而特兰是比帕尔斯更加活在马背上的骑马民族的国家，甚至连重要的军事会议都会在马上召开，由于领土大部分都是草原被其他国家称为“草原的霸者”，在野战能力上和帕尔斯相比不相上下，不过攻城战就差了不少。因为特兰人都是游牧民，没有固定居住的场所，因此都是带着帐篷在草原上移动。特兰国民的主要经济来源就是掠夺他国，也没有本国发行的货币，从他国掠夺来的货币可以直接用来交易，信仰太阳神，特兰的历史原型虽然是历史上有着辽阔领土的蒙古帝国，且在书中正式出场之前田中对于特兰的强悍也进行了很多的渲染，不过实际表现还是略让读者失望。在上部中，特兰趁着帕尔斯军进攻王都叶克巴达那之际企图偷袭培沙华尔城，但却中了那尔撒斯的计策遭到大败，随后便发生了王弟伊尔特里休杀害国王特克特米休这一内讧事件，之后随着被帕尔斯军再次打败而分崩离析。而到了下部，伊尔特里休被企图复活蛇王的魔道士们所控制，成为了魔物军队的指挥官，而特兰王国继续处于分崩离析的状态直到结束。

■绢之国

位于遥远东方的文明古国，也是大陆公路最东端位置的大帝国，有着延续千年的皇家统治，帝都为西都永安府，近帝都人口就有 200 万，北面与西面的国境为了抵御作为外敌的游牧民族入侵，而建筑其了被称为“长城”的巨大防御石壁,国土也被有着被称为“雷河”和“长江”的两大河流，原型毫无疑问为中国。绢之国在《亚尔斯兰战记》本篇中只是作为背景提到，并没有与之相关的正式情节，而在田中芳树写的外传《东方巡历》（未完待填坑）中，描述了达龙作为帕尔斯使节团来到绢之国的经历。

■纳巴泰

位于密斯鲁南方的黑人国家，由于政权不安定，在下部中被分成了东西两个国家，曾几度进攻过密斯鲁。在书中出现过的“铁锁术”则是出身自该国的奴隶为了反抗主人公，充分利用捆绑手脚的铁锁而修炼的一种格斗技巧。和绢之国一样几乎只是存在于背景介绍中的国家。

■巴达夫夏

过去与帕尔斯接壤的公国，后被帕尔斯吞并，帕尔斯在其首府赫尔曼德斯设置了总督府。其国土大半都是覆盖沙漠的干燥地带，只有零星的绿洲中有居民生活。赫尔曼德斯就是在巴达夫夏领土内最大的绿洲的基础上建造起来的都市，领土内有着银和红玉等丰富的矿产物。亚尔斯兰的母后塔哈米奈便是出身于此。



▲牛姨版的人设更接近时下青少年的流行趋势。

剧情回顾

●第 1 卷 王都烈焰（1986 年）

作为大陆交通枢纽的帕尔斯王国，依靠大陆公路带来的发达贸易，拥有着周边各国都垂涎不已的繁荣昌盛，加之拥有强大的军队，可以说是大陆最强的国家。主人公亚尔斯兰就是帕尔斯的王太子，父亲是以勇猛善战而著称的安德拉寇拉斯三世，母亲则是天下闻名的美女塔哈米奈。然而在享受着奢华安逸的宫廷生活的同时，在亚尔斯兰内心却一直有着难以言说的孤独——性格强势的父亲厌恶他的柔弱，而母亲对他也始终保持着若即若离的冷淡态度。但是亚尔斯兰还是以平易近人，性格温和得到了以大将军巴夫利斯和“帕尔斯第一勇将”万骑长达龙的尊敬和爱护，总而言之在诸多贤臣的帮助和辅佐之下，无事度过了 14 年的岁月。然而随着西北方的信奉伊亚尔达波特教的鲁西达尼亚王国的入侵，亚尔斯兰的平稳生活就此被打破。在第一次亚特罗帕提尼会战中，由于高级将领卡兰的背叛，天下无敌的帕尔斯军遭到大败，国王安德拉寇拉斯三世也下落不明。入侵的鲁西达尼亚军一路乘胜追击，最终攻陷了帕尔斯的王都叶克巴达那。



在战场中孤身一人侥幸逃脱的亚尔斯兰，在达龙的保护下，找到了达龙的好友，明明聪明绝顶、雄才大略，却以成为画家为志向的那尔撒斯。起先那尔撒斯并不想过问世间之事，但他随后在亚尔斯兰身上看到了他和其他贵族不一样的器量，被其气质所吸引而决心出山，带着侍童耶拉姆一起辅佐亚尔斯兰，夺回被鲁西达尼亚侵占的王都。在旅途中，日后亚尔斯兰的“十六翼将”，亦是整个《亚尔斯兰战记》的核心人物的两人——流浪的吟游诗人奇夫和密斯拉女神官法兰吉丝两人先后成为了亚尔斯兰的同伴。为了聚集光复祖国的力量，亚尔斯兰一行决定前往尚未遭到鲁西达尼

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

亚进攻的东方国境要塞——由双刀将奇斯瓦特驻守的培沙华尔城。而同时在鲁西达尼亚军阵中，出现了一名带着银质假面，名为席尔梅斯的神秘男子，他效忠于鲁西达尼亚宰相吉斯卡尔，似乎也是亚特罗帕提尼会战促进鲁西达尼亚军胜利的关键人物。故事也在一片谜团之中进入了第二卷。

■亚尔斯兰

初阵时年仅 14 岁的帕尔斯王太子，性格温柔平稳，完全不像勇武善战的父王安德拉寇拉斯三世，在亚特罗帕提尼会战中帕尔斯军大败之际被万骑长达龙所救，并以其温厚的人格和独特的器量说服了天才军师那尔撒斯为其效力。之后和辛德拉王子拉杰特拉结盟，协助其夺得辛德拉的王位。在解放帕尔斯的战役中结识了鲁西达尼亚的女骑士艾斯特尔，并和她成为了一对异国知己。得知了自己并没有任何王室血统后，毅然将这一信息告知民众。但因为亚尔斯兰自身宽厚的仁德和器量，民众和臣下依然对他保持拥戴。亚尔斯兰对于帕尔斯的奴隶制度一直持有怀疑态度，也一直把废除奴隶制作为自己的目标而奋斗。在下部中，亚尔斯兰登上王位后废除了奴隶制,为了帕尔斯的繁荣发展,继续率领麾下“十六翼将”和外国侵略军、反对势力以及魔物战斗，艾斯特尔的死也让他一度深深陷入失落。最终在和实力远非凡人能及的蛇王的决战中与之同归于尽，去世时年仅 19 岁，临死前留下了希望和达龙合葬的遗言。

●第 2 卷 真假王子（1987 年）



以夺回王都，解放祖国为目标的亚尔斯兰一行，一方面要逃避鲁西达尼亚军的追杀，一方面还要召集同伴，慢慢积蓄实力。亚尔斯兰一行在逃亡途中投奔了领地尚未受到入侵的帕尔斯贵族之一——卡夏城城主波德尔，结果却遭到了波德尔的背叛，依靠同伴们的帮助亚尔斯兰一行杀死了波德尔并剿灭了叛军，一直对帕尔斯国内奴隶制度不满的亚尔斯兰想要解放卡夏城内的奴隶，却被奴隶们指责为何要杀害主人，害的他们失去了生存的依靠，由此亚尔斯兰开始对奴隶制度这一帕尔斯延续千年的制度产生更进一步的反思。那尔撒斯也邂逅了其人生中最重要的女性——日后十六翼将之一轴德族少女亚尔弗莉德。鲁西达尼亚一侧，故事也渐渐揭露出席尔梅斯真实身分似乎是出身于帕尔斯的王族。最终亚尔斯兰一行突破重重阻碍，来到了帕尔斯东方的边境要塞培沙华尔城，颠破流离的逃亡生活终于就此告一段落。

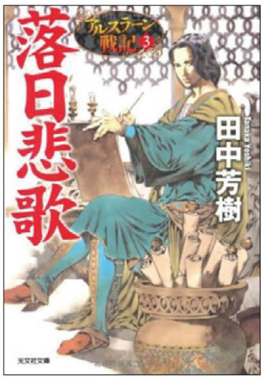
■艾斯特尔

鲁西达尼亚的见习骑士，是一位有着茶褐色头发的 14 岁少女。女扮男装参加鲁西达尼亚军的远征，在圣玛努艾尔城市之战中被帕尔斯军俘虏，最初作为伊亚尔达波特教的信徒，对视作异教徒的帕尔斯人十分厌恶，但随着和亚尔斯兰有了更多接触，看到了帕尔斯军对于鲁西达尼亚难民的保护和对战死者的吊唁后，对帕尔斯的看法逐步发生变化，并渐渐和亚尔斯兰成为知己。战争后返回鲁西达尼亚，为了复兴荒废的国家而前往马尔亚姆请求宰相吉斯卡尔归国，但是遭到了拒绝，并被阻止返回鲁西达尼亚，艾斯特尔无奈之下只能前往帕尔斯，结果路途上脚部受伤感染了破伤风，逐日恶化，最后在来到了叶克巴达那，见过了亚尔斯兰最后一面后离开了人世，也让许多期待她和亚尔斯兰感情有所进展的读者心碎欲裂。

在荒川弘版漫画与 TV 版动画中，艾斯特尔的戏份增加了很多，作者还额外为艾斯特尔追加了三年前和亚尔斯兰第一次见面的前日谈，不知道在后期的剧情发展中，艾斯特尔会不会和迎来和小说原作不一样的命运。

●第 3 卷 落日悲歌（1987 年）

位于帕尔斯东方国境上的军事重镇培沙华尔城，成为了帕尔斯国内抵抗鲁西达尼亚侵略的最后要塞。抵达培沙华尔的亚尔斯兰一行虽然暂时结束了被一路追杀的旅途。然而好景不长，邻国辛德拉企图趁帕尔斯内部混乱之际趁火打劫，派兵攻打培沙华尔。虽然在那尔撒斯的指挥下帕尔斯军打败了辛德拉军，但亚尔斯兰也意识到，如果不能一劳永逸地解决辛德拉的问题，稳定住东面的局势，那么蠢蠢欲动的辛德拉始终会是一块光复祖国的绊脚石。因此亚尔斯兰决定与辛德拉军的指挥官——辛德拉第二王子拉杰特拉达成和解，并约定帮助其夺得辛德拉的王位来换取帕尔斯和辛德拉之间的盟约。这一卷主要描述了帕尔斯远征辛德拉的前后与辛德拉的内部的权力冲突，而黑衣骑士达龙受拉杰特拉委托作为代理人，在决定王位继承权的代理人“神前决斗”一役取胜可谓全卷的高潮。最终不承认神前决斗的结果的第一王子卡迪威发动了叛乱，最终遭到失败而被处刑。拉杰特拉成为了辛德拉的新国王，作为回报，拉杰特拉与亚尔斯兰签订了帕尔斯和辛德拉的互不侵犯条约，为了帕尔斯的复国战争解决了后顾之忧，同时日后十六翼将之一的辛德拉人加斯旺德也加入了亚尔斯兰一行，成为了亚尔斯兰复国战争的得力助手。



■达龙

帕尔斯万骑长之一，因为战斗时习惯一身黑衣而被称为“黑衣骑士”，也是《亚尔斯兰战记》书中最强的人类战士之一（席尔梅斯、达龙、安德拉寇拉斯三世应该算是全书武力最强的三人），小说初登场时为 27 岁，由于伯父大将军巴夫利斯是亚尔斯兰的老师，所以达龙可以说从亚尔斯兰小时候开始可以说就看着他长大。受伯父巴夫利斯之托，在第一次亚特罗帕提尼会战，帕尔斯军大败时单枪匹马救出了亚尔斯兰，之后作为臣下，也作为最好的朋友，陪伴着亚尔斯兰东征西战。在下部的决战中，达龙单挑击败了杀死挚友那尔撒斯的席尔梅斯，并与蛇王大战八十回合，最终不敌而亡，直到临终都在关心着亚尔斯兰。

■那尔撒斯

帕尔斯王国・戴拉姆地方的旧领主，精通天文地理，可以说是一位雄才大略的天才军师，然而性格乖僻，不问世事只想以成为一名画家作为人生目标。但是在亚尔斯兰许诺光复国家之后，封其为宫廷画家后，那尔撒斯被这个少年的器量所吸引，决定协助出山协助亚尔斯兰。在之后的一连串战役中，那尔撒斯为亚尔斯兰出谋划策，屡战屡胜，同时也成为了亚尔斯兰在政治、军事上的老师。同时因为拒绝了席尔梅斯的劝诱而被其所嫉恨。下部中那尔撒斯终于和其所爱的女性亚尔弗莉德结合，之后二人在边境抵御马尔亚姆入侵时和席尔梅斯遭遇，双双战死。

●第 4 卷 汗血公路（1988 年）

在亚尔斯兰率军远征辛德拉之际，占领帕尔斯王都叶克巴达那的鲁西达尼亚势力内部也发生了内讧，鲁西达尼亚王弟兼宰相吉斯卡尔在银假面席尔梅斯的帮助下，在和伊亚尔达波特教大主教波坦的权力斗争中获得了胜利，逼迫波坦离开了帕尔斯，席尔梅斯由此进一步得到了吉斯卡尔的赏识。而亚尔斯兰在解决了辛德拉一侧的后顾之忧后回到培沙华尔，并向各地发出檄文，召集帕尔斯诸侯在培沙华尔会合，组成联军，正式向鲁西达尼亚发动反击。帕尔斯军沿着大陆公路向西进军，连战连胜，亚尔斯兰还邂逅了一位鲁西达尼亚军中女扮男装的少女骑士艾斯特尔，并在对方身上感受到了一些不寻常的东西。



同时在王都叶克巴达那再次发生变故，在亚特罗帕提尼会战后失踪的安德拉寇拉斯三世其实是被席尔梅斯所率领的鲁西达尼亚军俘虏，席尔梅斯将其关押在地下牢中百般折磨。野心勃勃的席尔梅斯向吉斯卡尔公开了自己身分乃是帕尔斯先王欧斯洛耶斯的遗子，因为被篡权的安德拉寇拉斯三世迫害才逃到国外，协助鲁西达尼亚军的目的正是为了向安德拉寇拉斯三世复仇。席尔梅斯同时还表露出自己的真正目的是成为帕尔斯的

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

王，向吉斯卡尔提出相互合作以分别夺取帕尔斯及鲁西达尼亚的大权。然而吉斯卡尔留了一手，并没有完全信任席尔梅斯，他企图前往地牢中向被囚禁的安德拉寇拉斯三世询问真相，没想到弄巧成拙，武艺非凡的安德拉寇拉斯三世借吉斯卡尔到访的时机乘机越狱，并将吉斯卡尔劫持为人质。

■耶拉姆

那尔撒斯的侍童，原本是奴隶民的儿子，在那尔撒斯成为领主后获得了自由民的身分。年龄比亚尔斯兰还要小一岁，负责照顾那尔撒斯的起居，虽然年龄是十六翼将中最年轻的，但是其招牌的毒舌功力让那尔撒斯有时候也难以招架。随着那尔撒斯和亚尔斯兰一起东征西战，在那尔撒斯结识了轴德族女盗贼亚尔弗莉德之后，也常和亚尔弗莉德争风吃醋。下部中成为了亚尔斯兰的宫廷侍卫长，一直伴随着亚尔斯兰行动。在和蛇王的决战后和奇夫、法兰吉丝一起回到了辛德拉。也是“十六翼将”中寿命最长的一位。五十年后，已经 68 岁的耶拉姆再次领军回归帕尔斯，开始统一战争，在看到了宝剑鲁克纳巴德新的继承者后心满意足，闭上了双眼追随昔日主君亚尔斯兰而去。

■亚尔弗莉德

轴德族的女盗贼，性格活泼爽朗，在上部中被那尔撒斯救下后被其吸引，便一直追随着那尔撒斯，让那尔撒斯无法拒绝，头痛不已，之后作为亚尔斯兰的可靠同伴屡立战功。下部作为帕尔斯的巡检使和法兰吉丝一起巡查各地，但和那尔撒斯的感情一直保持着暧昧状态。直到马尔亚姆军入侵前夕终于和那尔撒斯结合，这时距离他们第一次认识已经过去了 5 年，但随后两人就在席尔梅斯的袭击中双双战死。

●第 5 卷 征马孤影（1989 年）

安德拉寇拉斯三世依靠鲁西达尼亚王弟作为人质，救出了被软禁的王妃塔哈米奈并逃出了叶克巴达那，一路前往培沙华尔。而和达龙、那尔撒斯和奇夫交手过几次的席尔梅斯，对于有如此之多的优秀人才愿意效忠于亚尔斯兰极为嫉妒，在协助其的神秘魔道士的唆使下，前往传说中被称为“魔山”的迪马邦特山寻找宝剑鲁克纳巴德，这把剑是帕尔斯现王室祖先——英雄王凯・霍斯洛封印蛇王撒哈克的神剑，也是帕尔斯王室的正统象征。然而来到迪马邦特山的席尔梅斯发现了孤身一人到此阻止他的奇夫，双方为了争夺宝剑展开了一番恶战，最终以谁都没有获得宝剑的结局而告终。此时亚尔斯兰率领帕尔斯军不仅在西征的战役中连战连胜，还击败了企图从被背后偷袭培沙华尔城的草原王国特兰的军队。正当亚尔斯兰意气风发，准备向叶克巴达那进军时，



一切都随着国王安德拉寇拉斯三世的归来而发生了变化。安德拉寇拉斯三世剥夺了亚尔斯兰的兵权，并且以让他征召 5 万大军为借口，将亚尔斯兰流放到了南部的港口城镇基兰。

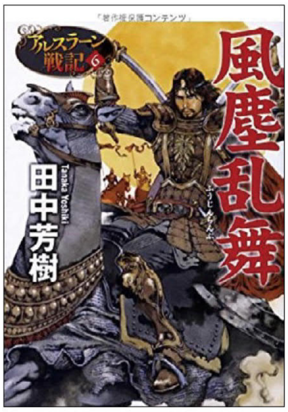
■奇夫

自称为流浪乐师的美青年，有着一头红紫色的头发。将亚尔斯兰称为“解放王”也是他最早说的。虽然外表轻浮，但其实有着非常敏锐的观察力，自称他的诗歌、音乐、剑与花言巧语都是为了服务美女而存在的，因为遇到了法兰吉丝而和她一起加入了亚尔斯兰一方。对王公贵族抱着不信任感的奇夫，通过和亚尔斯兰以及身边的战友们的接触，对亚尔斯兰要建立的国家逐步开始产生兴趣，帕尔斯复国后，奇夫在亚尔斯兰的王宫中担任宫廷乐师，同时也兼任巡检使巡查各地，一直想要追求法兰吉丝却始终未能如愿。和法兰吉丝、耶拉姆三人是在蛇王之战后幸存的“十六翼将”，为了回报辛德拉国王拉杰特拉庇护帕尔斯难民的人情而协助辛德拉军，三十八岁那年在远征作战中被蚊虫叮咬，感染热病而去世。

■法兰吉丝

夫塞斯坦地区密斯拉神殿的女神官，文武双全的绝世美女。由于所在的神殿曾为亚尔斯兰的诞生而祈福因而受到女神官长“要协助王太子”的遗言嘱托而寻找亚尔斯兰。有着高超的弓术，同时身边携带一支水晶笛来与精灵们交流。曾爽快拒绝了奇夫、克巴多和拉杰特拉等人的亲近，法兰吉丝在男人们无法接近的高洁外貌下，其实也有着隐藏的悲伤过往，法兰吉丝年轻时的恋人因为不满制度、自我堕落而死亡，而恋人的弟弟更是因为哥哥的遭遇走入魔道，成为了蛇王的眷属之一，从那时开始法兰吉丝就封闭了自己感情上的一切可能。下部中，法兰吉丝也是最早发现蛇王复活征兆的人，她和奇夫、耶拉姆是蛇王战后仅存活的“十六翼将”的三人，之后便在辛德拉境内的帕尔斯自治区过着平静的生活，直到四十八岁那年病逝。

●第 6 卷 风尘乱舞（1989 年）



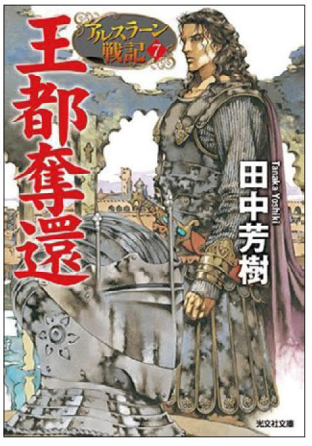
遵从国王命令的亚尔斯兰被迫离开了培沙华尔和帕尔斯军，向帕尔斯南部的港口城市基兰前进，而达龙和那尔撒斯也不惜违抗国王的命令，与亚尔弗莉德、耶拉姆、法兰吉丝、奇夫、加斯旺德等一起，7 人跟随在亚尔斯兰身边，一起前往基兰。在基兰港，亚尔斯兰一行帮助商人古拉杰击败了袭击港口的海贼，并处罚了利欲熏心的领主后，获得了这一带众多拥有财力和名望的富商们的支持，在远离安德拉寇拉斯三世的地方重新发展起势力来。

此时安德拉寇拉斯三世率领的帕尔斯军与吉斯卡尔率领的鲁西达尼亚军终于开始正面决战，而在王都西方，已经逐步羽翼丰满的席尔梅斯和吉斯卡尔也正式决裂，正等待机会一举夺取王都。而在基兰度过了一段平稳时日的亚尔斯兰也重整旗鼓，和同伴们率领新召集到的部队向王都进军，四方势力齐聚王都叶克巴达那，决战一触即发。

■十六翼将

“十六翼将”是团结在亚尔斯兰身边，最为亲近勇猛，也最受亚尔斯兰信任的十六位将领，包括达龙、那尔撒斯、耶拉姆、奇夫、法兰吉丝、亚尔弗莉德、加斯旺德、萨拉邦特、伊斯方、特斯、吉姆沙、古拉杰、梅鲁连、奇斯瓦特、克巴多、派拉夫达。

●第 7 卷 夺回王都（1990 年）



四方势力在叶克巴达那展开了激战，最终以鲁西达尼亚军败退告终。随着安德拉寇拉斯三世和席尔梅斯的对决，以及亚尔斯兰和母亲塔哈米奈的交谈，这一卷揭开了两位王子的出生秘密。席尔梅斯并非是先王欧斯洛耶斯的儿子，实则是欧斯洛耶斯和安德拉寇拉斯两人的弟弟（席尔梅斯是欧斯洛耶斯父亲和欧斯洛耶斯妻子乱伦所生的儿子，为了掩人耳目而由欧斯洛耶斯抚养），实际上真要论王位继承权他的优先权还在安德拉寇拉斯三世之后。而亚尔斯兰也非安德拉寇拉斯三世的儿子，只是因为安德拉寇拉斯三世和塔哈米奈之间只有一个女儿，由于女性无法继承王位，而小公主乳母的儿子（即亚尔斯兰）和小公主年龄相仿，因此塔哈米奈将尚在襁褓中的小公主和亚尔斯兰替换，当做自己的孩子抚养长大。这也解释为何在亚尔斯兰的成长经历中，安德拉寇拉斯和塔哈米奈对亚尔斯兰始终冷淡的缘故。得知自己出生的秘密之后，亚尔斯兰一度

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

陷入迷惘，但是在众多臣下的鼓励下，为了获取王者的证明，亚尔斯兰再度前往迪马邦特山，获得了席尔梅斯之前未曾获得的宝剑鲁克那巴德，并率军在一年前帕尔斯的战败之处，一切的起始之地——亚特罗帕提尼平原和鲁西达尼亚的残余部队再度决战，彻底将鲁西达尼亚军赶出了帕尔斯。最后，亚尔斯兰在与安德拉寇拉斯三世、席尔梅斯的三方对峙之中，依靠宝剑鲁克那巴德击败了席尔梅斯，而安德拉寇拉斯三世戏剧性地意外死亡，也帮助亚尔斯兰扫清了最后一个障碍，使其顺利登上了帕尔斯的王位。

■席尔梅斯

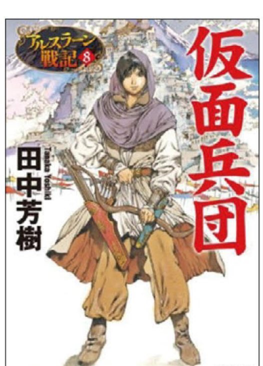
帕尔斯的王子，也是全书性格和经历最为复杂的悲剧性反派人物。席尔梅斯自认为是先王欧斯洛耶斯的儿子，但其实并非如此，他是帕尔斯先王欧斯洛耶斯的妻子，与欧斯洛耶斯的父亲乱伦生下的孩子（性格软弱的欧斯洛耶斯没有告诉席尔梅斯真相，而是把席尔梅斯当成儿子抚养长大），实则算是欧斯洛耶斯和安德拉寇拉斯三世的弟弟。欧斯洛耶斯病故时，席尔梅斯所住的宫殿恰好起火，侥幸逃出的席尔梅斯认为是安德拉寇拉斯谋害了父亲并想烧死作为先王之子的自己以夺取王位（但其实真的只是意外，而帕尔斯的公开消息则是席尔梅斯被火烧死），便逃离了帕尔斯王国，隐居在了马尔亚姆。由于一侧面部在火灾中遭受重伤，因而平时都会戴着一个银质假面以遮盖伤痕。随着鲁西达尼亚的入侵，席尔梅斯想要借机向帕尔斯和安德拉寇拉斯复仇，于是与企图复活蛇王的魔道士们结盟，帮助鲁西达尼亚军在亚特罗帕提尼一举击败了帕尔斯军，之后席尔梅斯为了夺取帕尔斯的王位，继续积蓄实力。但是因为过去的经历性格变得狭隘多疑，对血统看得比一切都重要的席尔梅斯，注定无法有亚尔斯兰那样的器量，无法得到宝剑鲁克那巴德的承认，眼睁睁地看着无数人才聚集在亚尔斯兰麾下的席尔梅斯，眼中只有嫉妒和愤恨。而知道了自己出生秘密的席尔梅斯更是遭到了前所未有的打击，最终败给了手持鲁克那巴德的亚尔斯兰，灰溜溜地离开了帕尔斯王国。

在下部中，由于怀孕妻子伊莉娜（马尔亚姆公主）的病故，席尔梅斯明白自己和平静生活无缘，注重血统的他也无法容忍没有任何王室血脉的亚尔斯兰继续坐在帕尔斯的王位上，席尔梅斯转战邱尔克、特兰、密斯鲁、马尔亚姆等国继续兴风作浪，但每次均以失败告终。虽然终于杀害了自己的眼中钉之一那尔撒斯，但最后面对着复活的蛇王还是让他落荒而逃，颜面尽失。席尔梅斯是一个可怜的人，也是一个给帕尔斯乃至整个大陆带来无数灾难的恶魔，最终在和达龙的单挑中落败，彻底结束了他这让人难以评述的一生。

■安德拉寇拉斯三世

以勇武著称的帕尔斯国王，大陆最强的战士之一，先王欧斯洛耶斯的弟弟，因为屡立战功而被欧斯洛耶斯封为大将军，但因为与哥哥争夺美女塔哈米奈而发生冲突，随即而来的是欧斯洛耶斯的病故和王子席尔梅斯在火海中失踪，使得安德拉寇拉斯三世趁机夺取了王位，尽管民间一直有着欧斯洛耶斯和席尔梅斯是被安德拉寇拉斯三世谋害的传闻，但没有任何人敢于质疑和反抗拥有强大武力的安德拉寇拉斯三世。他和塔哈米奈是王太子亚尔斯兰名义上的父母，但对于亚尔斯兰始终保持着非常冷淡的态度。在上部的最后，安德拉寇拉斯三世被鲁西达尼亚国王伊诺肯迪斯七世死死抱住从高处一起坠下同归于尽，但在下部中，他的尸体被蛇王眷属们挖出，成为了蛇王复活的容器。

●第 8 卷 假面兵团（1991 年）



距离和鲁西达尼亚的战争结束已经 3 年，亚尔斯兰背负着将帕尔斯从鲁西达尼亚铁蹄下拯救出来的“解放王”的称号，即为成为了帕尔斯的国王。之后亚尔斯兰下令废除了奴隶制度，并给予解放的奴隶们以土地和教育，帕尔斯国内的面貌为之一新。但是邻国的威胁和国内叛乱势力并未消失，反对废除奴隶制度的人们依然有着相当的顽固的根基。而亚尔斯兰在即位之际，公开了自己并未有王家血统这一事实，也让一批守旧分子将之视为篡位者或僭王。

在和辛德拉国王拉杰特拉为了加深关系而举行的“狮子狩”期间，遭到了山岳国家邱尔克的侵略，虽然亚尔斯兰率军协助辛德拉击退了邱尔克的进攻，但在邱尔克的阵营中再次出现了银假面席尔梅斯的身影。在沉寂中度过了 3 年的席尔梅斯，由于妻子的病故明白了自己和平静生活无缘这一事实，被血统和王位束缚了思想的他，再一次作为亚尔斯兰的敌人登上了历史舞台。

■蛇王撒哈克

古时候支配整个世界，极尽凌虐能事的魔王，蛇王的实质是不老不死的圣贤王夏姆希德所制造的最强人造战士。他推翻了圣贤王夏姆席德，夺取了地上所有的财富和权势，实施黑暗统治达千年之久。两肩上长著两条蛇，以人类的脑为食，在位期间，每天都会杀害两个人再将脑子拿来喂蛇。恐怖统治持续了千年之久，直到英雄王凯．霍斯洛挺身而出与蛇王作战，以宝剑鲁克那巴德将之封印迪马邦特山深层的地下。

●第 9 卷 旌旗流转（1992 年）



席尔梅斯雇佣了失去了领导人的特兰人组建了假面兵团，再度挑起战火，但是又一次败在了亚尔斯兰的手下。失去了容身之所的席尔梅斯不得不离开了邱尔克，横跨大陆前往西南的密斯鲁王国寻求新的机会，而此时在第一部中只露过寥寥数面的魔道士集团也再度开始蠢蠢欲动，掌握着操控邪恶力量的他们，正策划着利用魔物有翼猿鬼袭击帕尔斯宫廷的阴谋。击败了一个又一个人类敌人的亚尔斯兰，这次要正式面对非人生物的挑战。而那尔撒斯则从有翼猿鬼的出现猜测这企图是让曾经被英雄王凯 · 霍斯洛封印的蛇王撒哈克复活的征兆。

●第 10 卷 妖云群行（1999 年）

在 1992 年写完第 9 卷后，《亚尔斯兰战记》的更新进入了长达 7 年的空白期（第一次长时间断更），笔者猜测或许是进入下部后，田中对于故事的发展似乎进入了迷惘期，而这一卷引出了更多涉及到魔物的描写，魔物是古代魔王——蛇王撒哈克的手下，而蛇王撒哈克是帕尔斯王家祖先英雄王凯 · 霍斯洛都无法杀死的恐怖魔王，只能将其封印在迪马邦特山的地下，而周边国家也继续发生着各种不稳的事态，为此那尔撒斯再次向迪马邦特山派出了调查队，帕尔斯国内魔物的活动也逐渐活跃。来到了密斯鲁王国的席尔梅斯开始逐步着手准备夺取密斯鲁政权的计划。席尔梅斯因为自己的才能受到密斯鲁国王的赏识，成为了密斯鲁的客将军。本卷中出现了拥有特别的银手镯，疑似持有正统帕尔斯王家血脉的女性蕾拉和派莉莎，也为之后的故事铺下了大量的悬念。



●第 11 卷 魔军袭来（2005 年）



10 卷刚刚连载结束，《亚尔斯兰战记》又进入了第二个断更空白期，又过了 6 年后 11 卷才得以正式推出。在上部曾与亚尔斯兰结下了不解之缘的鲁西达尼亚的少女骑士艾斯特尔在本卷的戏份再度增多，回到了鲁西达尼亚故乡的艾斯特尔接受了女骑士的封号，为了复兴荒废的鲁西达尼亚而前往马尔亚姆，希望统治马尔亚姆的

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

吉斯卡尔能够返回鲁西达尼亚。然而在帕尔斯遭到失败的吉斯卡尔对复兴鲁西达尼亚并不感兴趣。艾斯特尔不仅未能劝说吉斯卡尔，甚至连鲁西达尼亚都无法返回，只能再度流浪。同时在密斯鲁国内，席尔梅斯结识了第三位疑似帕尔斯王室后裔——密斯鲁国王后宫的“孔雀姬”菲特娜，而菲特娜和蕾拉同样有着银质腕轮，她们两个到底哪一个才是正统帕尔斯王室的公主呢？在帕尔斯王都叶克巴达那，亚尔斯兰及帕尔斯军一再遭到各种魔物的袭击。魔物的攻击在民众之中造成了恐慌，大批民众纷纷前往培沙华尔城避难，而培沙华尔城随之也面临着魔军的袭击。

●第 12 卷 暗黑神殿（2006 年）



在培沙华尔城下，帕尔斯军和魔物军队展开了激战，虽然面对人类军队堪称无敌，但是在非人之物面前，帕尔斯军还是陷入了苦战。而在密斯鲁，席尔梅斯和菲特娜充分利用了王宫的内乱，除掉了包括国王赫赛因在内大批实力派人物，扶持了幼小的王子成为国王，自己掌握了密斯鲁的实权，成为了密斯鲁的影子支配者。塔哈米奈断言蕾拉是自己的女儿，但是蕾拉随之喝下了撒哈克的魔血而被撒哈克控制。与魔物陷入苦战的帕尔斯军陷入了不安的氛围，而此时返回鲁西达尼亚失败的艾斯特尔也来到了帕尔斯。

●第 13 卷 蛇王再临（2008 年）

这一卷的故事发展对于期待看到亚尔斯兰和艾斯特尔重逢，甚至希望他们感情上有所进展的读者来说，不啻于当头一棒。回到了帕尔斯的艾斯特尔终于和亚尔斯兰再度见面，但是却因为在旅途中受到的脚伤复发最终病倒，不治身亡，也让亚尔斯兰陷入了空前的失落之中。而随后的故事发展也逐步向沉重，在本卷中，十六翼将终于集齐，但也随即开始出现便当。此外邱尔克国王卡鲁哈纳利用席尔梅斯侵略帕尔斯的计划失败后，又策划了暗杀亚尔斯兰的阴谋，但是依然遭到失败。在调查魔物的活动中，十六翼将之一的萨拉邦特不幸身亡，成为全书中第一位死亡的十六翼将成员，而仅仅集结仅 20 天的“十六翼将”也就此变成了“十五翼将”，那尔撒斯为了缓解危机，也向亚尔斯兰提出了放弃培沙华尔城的计划，让辛德拉军、邱尔克军和魔军相互攻杀，安德拉寇拉斯三世的遗体被盗，预示着整个故事的走向渐渐向高潮迸发。

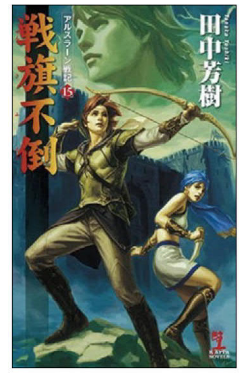


●第 14 卷 天鸣地动（2014 年）

13 卷和 14 卷之间长达 6 年的断更是《亚尔斯兰战记》第三次断更空白期，或许是荒川弘版漫画开始连载，以及 TV 动画版制作这些重启 IP 价值的决定对田中芳树的影响，田中也终于开始加快速度，看起来想要尽快完结这部作品了。在第 14 卷中那尔撒斯的计划果然获得成功，培沙华尔的空城计果然引发了辛德拉、邱尔克和魔军的三方大战，然而就在此时培沙华尔城爆发了大地震，辛德拉和邱尔克遭到了惨重损失，而在这之后魔将军伊尔特里休更是带领魔军攻陷了赫拉特，控制了整个邱尔克王国。随着帕尔斯境内连续不断的地震和天灾，帕尔斯民众更加惶恐不安，为了缓解修复大陆公路带来的交通贸易压力，亚尔斯兰决定进一步开辟海路，在抵抗天灾和魔物袭击中，十六翼将中的特斯、吉姆沙、古拉杰等人也先后壮烈牺牲，亚尔斯兰因此解除了大将军奇斯瓦特的职务，由达龙接任。



●第 15 卷 战旗不倒（2016 年）



利用盗出的安德拉寇拉斯三世的尸体，效忠于蛇王的魔道士们让撒哈克再度复活，各种天灾爆发加剧，让帕尔斯国内的混乱更为扩大，民众对于亚尔斯兰的不满被各种反对势力利用，再度开始作乱。席尔梅斯虽然夺取了密斯鲁的大权，然后好景不长，身为外国人的他终究无法得到密斯鲁本土势力的支持，最终被反对派背后插刀后，抛弃了菲特娜逃往了马尔亚姆。在马尔亚姆，席尔梅斯再一次带上了银假面，和吉斯卡尔联手向帕尔斯发动入侵，并与那尔撒斯展开了宿命的对决，最终那尔撒斯被席尔梅斯所杀，而亚尔弗莉德也殒命于席尔梅斯部下之手，追随着丈夫而去。作为被田中以“诸葛亮式”的角色来塑造，可以说全书最重要角色之一的那尔撒斯就此退场，既让众多读者痛心不已（那尔撒斯和亚尔弗莉德这对可以说是笔者在全书里最喜欢的 CP），也预示着最终卷腥风血雨的到来。

●第 16 卷 天涯无限（2017 年）



以安德拉寇拉斯三世的身体复活的蛇王撒哈克，以安德拉寇拉斯三世的名义聚集了大批反对亚尔斯兰的帕尔斯诸侯，而亚尔斯兰也预感到决战的凶多吉少，便让加斯旺德护送大批帕尔斯军的女性眷属前往辛德拉避难，加斯旺德在护送途中遭受袭击，身负重伤，最后坚持完成了护送任务，在辛德拉国王拉杰特拉的面前离开了人世。在多方势力混战的帕尔斯境内，法兰吉丝和梅鲁连杀死了马尔亚姆军统帅吉斯卡尔，逼退了马尔亚姆军；独眼将军克巴多和魔将军伊尔特里休同归于尽，而达龙亦在和席尔梅斯的单挑中获得了胜利，作为全书性格和经历最为复杂，最难以评述的反面角色，席尔梅斯的命运也终于在此得以完结，而塔哈米奈、蕾拉、菲特娜等角色也相继死亡。

最终，帕尔斯军与蛇王的决战终于展开，面对实力强大无比的蛇王，帕尔斯军纷纷溃败，十六翼将包括达龙在内也陆续战死，最终手持宝剑鲁克纳巴德的亚尔斯兰和蛇王展开了决斗，在 30 多个回合的较量后，亚尔斯兰的宝剑砍断了蛇王的头部，而蛇王的剑也贯通了亚尔斯兰的右胸……在交代了希望能与达龙合葬的后事之后，亚尔斯兰闭上了双眼，走完了自己 19 年的人生。而十六翼将最后也仅有耶拉姆、法兰吉丝和奇夫得以生存。

随着帕尔斯、马尔亚姆、密斯鲁、特兰、邱尔克、鲁西达尼亚六个国家的实力掌权者纷纷死亡，整个大陆陷入了长达五十年的动乱和内战，这一段时期被后世称为“黑暗时代”，在这段时期仅有辛德拉王国得以偏安一隅，保持了相对的稳定，依靠国王拉杰特拉的保护，辛德拉也成为了帕尔斯流亡人士和难民的定居之所。

五十年后，已是暮年老者的耶拉姆带着双刀将奇斯瓦特的儿子艾亚尔、孙子鲁斯塔姆一起，率领数千军队兵临培沙华尔城下，开始了统一帕尔斯战争的第一步。鲁斯塔姆再度拔起了宝剑鲁克纳巴德，成为了亚尔斯兰遗志的后继者，看到这一切的耶拉姆非常欣慰，此时独自一人的他看到了昔日亚尔斯兰和年轻的十六翼将的幻象。当攻陷了培沙华尔城的艾亚尔和鲁斯塔姆回到耶拉姆的所在地时，耶拉姆已经了无踪影……

应该说大结局里老年耶拉姆追随亚尔斯兰而去一幕还是颇有意境，但田中芳树为了尽快完结作品，毫不留情大发便当，“安德拉寇拉斯三世的女儿”这一在下部立下诸多 Flag 的线索在最后也被不明不白地掐断，甚至留下了一个从剧情角度来讲可以算是 Bad End 的结局这点，还是让许多忠实的读者难以接受，不少激进读者将这个结局和“陨石坑”相提并论，不过无论如何这部连载 31 年的作品终于得以完结，对于笔者这样的一直关心故事发展的读者来说也算是落下一桩心事。现在惟一的愿望也就是希望荒川弘的漫画版能走向和原作不同的展开，让原作的战士和英雄们能有一个好的归宿吧。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

附：动画、漫画、游戏相关作品

●旧版漫画与动画

1991 年到 1995 年，《亚尔斯兰战记》先后推出了两部剧场版和 4 部 OVA 动画，监督为浜津守。OVA 的剧情紧接着剧场版，一直做到了原作《征马孤影》一卷，原本的企划是一年一部作品跟上田中芳树的小说进度，不过由于发行方角川内部的问题，最终在第 4 卷 OVA 发售后企划被搁置。旧版动画的人设为神村幸子，有着浓重的唯美风格对于从荒川宏版漫画版和新版 TV 动画接触《亚尔斯兰战记》的观众想必会耳目一新。

旧版漫画作者是中村地里，1991 年到 1996 年期间在《ASUKA ファンタジー DX》上进行连载，并发行了第一部全 13 卷的单行本。





●荒川弘版漫画

漫画版《亚尔斯兰战记》从 2013 年开始连载，作者是以《银之匙》和《钢之炼金术士》而广受漫画迷喜爱的“牛姨”荒川弘（因为荒川弘一直用奶牛作为自画像而被粉丝们亲切地称为“牛姨”），相比田中芳树的原作小说和旧版动画，荒川宏版漫画在角色设定上更为接近一般少年漫画，剧情方面追加了原创的亚尔斯兰与艾斯特尔相识的前日谈，并且删去了不少小说原作中较为残酷的描写，重点刻画了亚尔斯兰作为“少年”这一特征，虽然不少原作粉丝都对此抱有不同意见，不过荒川弘版漫画也确实吸引了不少新观众。并在 2015 年正式被改编为 TV 版动画再度登上银幕。由于在荒川弘版漫画中女骑士艾斯特尔的戏份被增加了不少，因此也让许多观众对于在漫画版中她和亚尔斯兰的感情进展有了更多的期待，尤其是在小说的结局已经尘埃落定的现在，相信希望在漫画版中能看到与原作不同的全新展开的观众会多出不少吧。



● TV 版动画

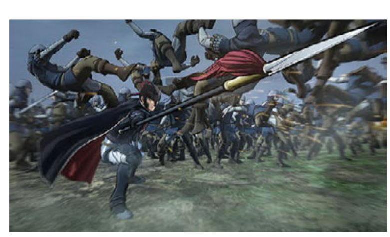


2015 年 4 月，基于荒川弘版漫画改编的 TV 动画《亚尔斯兰战记》正式开始播放，第一季长度为 25 集，监督阿部记之，系列构成为上江洲诚。第一季剧情为原作小说的 1 卷《王都烈焰》～ 4 卷《汗血公路》为止，以辛德拉远征结束的亚尔斯兰再度和艾斯特尔相遇而完结。动画的进度要快于荒川弘版漫画的进度，因此漫画版中还未出场的角色也是由作者提前画好角色设定再交给动画公司进行制作。第二季《亚尔斯兰战记 风尘乱舞》则从 2016 年 7 月开播，长度共 8 集，剧情则包括了《征马孤影》和《风尘乱舞》两卷内容。

●游戏

2015 年 10 月 1 日发售的 PS4 游戏《亚尔斯兰战记 × 无双》是由 Koei Tecmo 的 ω-Force 开发，光荣力推的“联动合作无双”系列中的诸多作品之一，人设和剧情依然是以荒川弘版漫画及 TV 版第一季为基础，游戏系统融合了传统无双割草的爽快和新的冲锋突击系统，不过由于整体玩法相比传统无双并没有太大的突破，加之数据和关卡设计一般，游戏反响只能说是平平。

除此之外，《亚尔斯兰战记》还有一款不太知名的同名 SRPG 游戏，机种为世嘉出品的 MEGACD，发售日为 1993 年 11 月 19 日，剧情和人设也是基本以剧场版及 OVA 动画为基础。





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

谷口治郎
——小众中的漫画大师

文：以佚之名　编：八重樱　美编：01



2017年11月18日，日本人口最少的鸟取县，依旧是阴雨连绵，更增添了几分萧瑟悲凉的感觉。

著名插画家寺田克也和原正人来到了这里，出席一场特殊的聚会。聚会的主角出身于鸟取县、不过早在2017年年初就因为旧疾难愈引发了多器官衰竭而去世。聚会的主题是“谷口治郎鸟取县故乡追思会”，纪念的便是这位既小众又大众、在青少年读者中名声不显、却是在各种日本乃至世界级评选中收获无数赞誉和大奖的漫画大师——谷口治郎。



和常见的青年或少年漫画家不同，谷口治郎是我了解的漫画家中颇为特别的存在：不仅在于其获奖数量众多、作品种类和数量琳琅满目，还在于其创作方式的独特，其画风更是独树一帜，东西方的画法共冶一炉，让每一个看似平淡的故事之中，融进了独特的韵味和人文的情怀。而和他独特的作品风格相对应的，是谷口治郎特别的漫画人生。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

曲折的漫画家之路

1947年，谷口治郎出生在鸟取市的一个普通家庭。他的父亲是一个洋服裁缝，从小就看着父亲用粉笔在布上画来画去，或多或少受到这个的影响，小学的时候，谷口治郎疯狂迷上了漫画，这成为了他的梦想。中学时代他就开始往漫画杂志上投稿，但在那个漫画行业尚未兴盛的年代，高中生漫画家并不是一个现实的想法。

他在鸟取县鸟取高商毕业后并没有继续升学，而是离开了家乡来到了京都的一家化纤公司，成为一名上班族。但是职场生涯只维持了几个月就宣告结束。

这一年的暑假，谷口治郎在朋友的介绍下，认识了年少成名的石川球太。为了实现自己的梦想，谷口治郎带着自己最满意的作品第一次踏上“上京”的道路。他带的“得意之作”名为《侍》的短篇，讲述了一名武士为了找寻自己的哥哥而来到了美国的西部，和当地的印第安人以及坏蛋展开战斗的故事。

这部作品得到了石川球太的肯定，但他并没有马上给予谷口治郎工作机会。高中毕业生谷口治郎只能去到京都当上一名上班族。

但到了当年的11月，石川球太决定扩张自己的助手阵容，于是给谷口治郎发出邀请，谷口治郎也欣然前往，在石川球太麾下开始了长达6年的助手生涯。在能够以文学巨匠江户川乱步作为原作的石川球太手下，并没有受过正规科班训练的谷口治郎在那里学到了不少作画技巧以及学习了解连载漫画的制作流程。当然，助手工作只是一个跳板，除了为“老师”服务之外，还需要积极地思考自己的新作，以求在杂志的新人赏中谋得出道的机会。这个时期的谷口治郎还是意气风发，对格斗技情有独钟的他还因为酗酒而闹出过乱子，幸好这并没有影响他的职业生涯。

在此期间《This is the END》、《秘密人间ゼロ》和《くろろほるむ》三部作品全部参加小学馆杂志《Big Comic》举办的“第二届 Big Comic 赏”，遗憾止步第二轮。自此谷口治郎就和小学馆结下羁绊，以后他许多的代表作，都是经由小学馆之手走向世界。但谷口的出道机会，却是由少年画报社所给予。这是谷口治郎职业生涯的一个缩影，在四十多年的职业生涯中，谷口治郎几乎和日本所有的漫画社合作过，上至小学馆、集英社和讲谈社这三个巨头，下至祥传社等等不算太知名的出版社。



距今46年前的1971年，时年24岁的谷口治郎在少年画报社期刊《ヤングコミック》上发表了短篇作品《嗄れた部屋》(暗哑的房间)，正式出道。作品主人公所居住的房间，原来是妓女卖春时所使用的房间，在作品中谷口治郎并没有过多地使用文字描述，而是使用类似白描的手法展现出其颇为成熟的画功，从卷首页颓垣败壁中可见一斑，写实风格下阴暗逼仄的花街暗巷以及在阳光透光窗户却无法照亮昏暗的走廊，只让那些站在窗边的妓女们露出了面上的轮廓，犹如幽灵一般，阴郁恐怖的氛围可以说是力透纸背。

谷口治郎终于变成了漫画家，但这并不代表他能像那些人气漫画家那样很快获得连载机会，这只是又一次积累的起点。之后他自费出版了自己的绘本，但是反响平平，随后他又陆陆续续收到多个合作机会。除了和出道的少年画报社的合作外，更是和老牌出版社——芳文社建立了合作关系。从1973年6月到1974年6月，谷口治郎一年间在芳文社的期刊上发表了五部短篇作品，却一个都没有形成连载。幸好的是这个过程中谷口并不是一无所获，在1974年，这个时期谷口治郎开始接触欧洲漫画（bande dessinée，类似于条漫，但话题相对严肃），这对他影响十分深远。此间“《学习漫画 西顿动物记》系列”其中四卷担任主笔，将经典故事演绎成漫画。这次经历为谷口治郎开启了新的创作方向，从此谷口的漫画主题中，动物元素成为了其中很重要的一部分，除此之外，谷口治郎还和不少名气不大的原作者展开合作，但成绩一般。

1975年，出道四年的谷口治郎凭借着《遠い声》获得小学馆“ビッグコミック賞　”佳作入选，但是依旧未能成为其获得连载的敲门砖，迫不得已，他选择担任漫画家村一夫的助手，继续磨练自己的技艺。

又过了一年多，在投身漫画业界十多年后，29岁的谷口治郎终于迎来了职业生涯的转机。

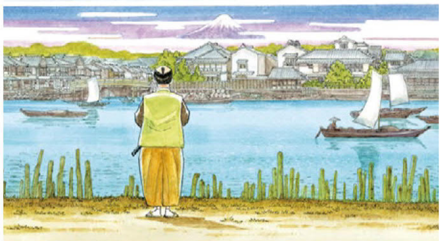
识于微时、共同进步

不难发现，从1966年涉足漫画行业开始，十年间谷口在画功和意境的营造上的技艺已经相当成熟，但是在故事剧情的构筑上显得相对薄弱，是其出道多年一直没有办法更进一步的重要原因。

李白诗中有云：“大鹏一日同风起，扶摇直上九万里。”而令谷口治郎起飞的那股风，是一位出色的原作者。

1977年，谷口治郎在编辑朋友的穿针引线下，认识了关川夏央。这里需要先提及一下关川夏央，因为讲故事能力相对较弱的谷口治郎，关川夏央荒诞不经的经历为两人的创作提供了很好的素材。

关川夏央在大学时期就读于和早稻田大学、庆应义塾大学并称为全日本“最难关私立三校”的上智大学，但这个“早庆上智”的名校出身并没有如其他天之骄子顺利走上人生的巅峰，因为



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

这并不是关川夏央自己的选择。英文专业出身的关川夫人从小就“积极”教导学习外文知识，想让儿子成为下一个自己。只可惜填鸭式适得其反，令关川夏央产生了逆反心理，高中的时候甚至试过用打工的钱离家出走，一个人骑自行车跑到了西宫。尽管他一度败下阵来，遵循母亲的意愿顺利考上上智大学的外国语学系，但是在这个日本私立大学最高水平的精英学府中，关川显得格格不入，最后无奈选择退学。

辍学之后的关川以自由编辑的身份加盟集英社旗下的青年向杂志《周刊 PlayBoy》，后来转为全职，但是嫌工资太低所以离开，这段时期他也找到了一位女生与之共谐连理，但是离职之余把婚也离了。再之后，关川夏央辗转过多份出版业工作，甚至一度担任色情漫画杂志的主编，并担当前卫艺术家、作家赤濑川原平的编辑，因为人手短缺，他还亲自上阵担任漫画原作，也是从这时开始，他和漫画原作结下了不解之缘。

直到 1977 年，空有一身画功却无法好好讲故事的漫画家和满脑子奇思妙想却郁郁不得志的成人漫画原作者可谓一拍即合，订立了成人化的发展方向，开始了近 20 年的合作。在这一年，他们就联手创作了七八个短篇，关川夏央脑袋中积累的诸多创意以爆发的方式呈现，谷口治郎也以出色的画技做出回应。“珠联璧合”之下，终于为谷口治郎带来了连载机会，两人合作的《无防备都市》开始在芳文社的期刊《漫画パンチ》上开始连载，而随后三年，他们又在双叶社期刊《漫画ギャング》上连载《Lindo3！》和《事件屋稼业》两部作品，更为人所熟知。

两人携手共进，攀上一座又一座的高峰，而 1987 到 1996 年间他们在《漫画ギャング》连载的《少爷的时代》，便是两人合作关系的顶峰。直到 21 世纪前后，关川夏央的创作转向非虚构文学，直面社会现状而创作。谷口治郎也转向更广阔的合作和发展空间。

由于与关川夏央的活跃经历，使得谷口治郎在将文学作品漫画化方面获得不错的名声，这为其增加了不少合作的机会。梦枕貘、狩抚麻礼、久住昌之、川上弘等知名作家也纷至沓来，出自文学家手笔的剧本善于营造意境氛围、叙事手法也更具有力度、对白传达着诗意的韵味，伸张着人们最原始对美的渴望，也正好符合谷口治郎的风格。令其作品会显得与众不同，不是毫无营养的鸡汤和热血，而是通过各种身临其境一般的故事中展现其人文情怀。

尽管和关川夏央的合作有所减少，但是他们的创作在九十年代中期开始进入收成期，更准确地说，是谷口治郎的高峰期和收成期。这个时期的谷口治郎开始减产，但这时的他已经有了足够的名气、能力和定位，发掘自己内心的故事并很好地传达给受众。

从 1998 年到 2003 年，谷口治郎获得了不少重大奖项，其中刚结束连载的代表作《少爷的时代》获得了第二届手冢治虫文化赏漫画赏，其后两个重要作品《父之历》和《遥远的小镇》，从故事原案到绘画都出自谷口治郎自己的手笔，不仅在日本国内获得了“文化厅媒体艺术祭漫画赏”，“Best Book of Japanese school ”等一系列殊荣，更是代表日本参与两大世界性的动漫展：昂古莱姆国际漫画节和巴塞罗那国际动漫展。谷口治郎兼容并蓄了自尚 · 吉罗和冯索瓦 · 史其顿等欧洲漫画家的画技，加上其不过多使用文字、凭画面来传达理念的画风，比较容易地敲开了欧洲漫业界的大门。这两部作品获得多个权威奖项，并且被翻译成多种文字在日本以外地区发行，谷口治郎也随之蜚声国际。

各种奖项的井喷是对谷口治郎这位入行超过超过三十年老兵的最好褒奖，也是对另一种漫画人生的最佳突显。

我们所了解的日本漫画市场，更多是以市场为主导，人气决定一切，不少漫画家因为一部作品人气甚高、除了艺术价值以外附加了不少商业价值，因而不得不勉强继续，最终导致结局不如人意或是耗尽了作者的心力，从《龙珠》到《死神》便是很好的例证。

同样是笔耕不辍，由于题材和画法等原因，谷口治郎却很少在一个故事上吊死，在其笔下有大量的短篇作品，而连载作品则是用较长连载周期的方式运行：花一两年时间，篇幅却大多是一两个单行本便能收纳，很多时候篇幅不够还会用短篇补足。而像《少爷的时代》这样五卷的“巨作”，则花费了谷口十年的时间，而同样从八十年代中期连载了十年的《七龙珠》，发行的单行本卷书是 42 卷。

或许正是这种不同，使得谷口治郎的作品无法像《乌龙派出所》、《美味大挑战》那样长寿，也无法像那些各大杂志社台柱级漫画那样成为一时的现象。但却能在某一个主题领域从多个角度多个故事进行探索。其作品主要可以分为动物篇、勇气 / 硬汉和后来的人文治愈系等三大类型，每一个类型都有着不少的代表之作。

由于作品众多（以 IP 而言有两百部左右，其中大多数是为短篇）而且许多早起作品都无法找到资源，笔者只能通读包括各部代表作在内一大部分作品，并且从中撷取优秀的篇章与各位分享。



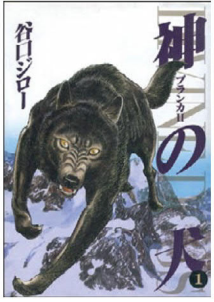
动物篇代表作：《亲亲狗宝贝》、《神之犬》、《原兽事典》

就像前文所说的那样，动物的元素是谷口治郎十分喜爱的内容，也是他最重要的作品主题之一。

谷口治郎第一个动物系列的连载是在 1977 年《漫画パンチ》上绘画的《没有名字的动物们》，随后在其很多漫画中或多或少都会出现动物类元素。

1987 年到 1990 年间，他以短篇连载的形式创作了漫画《原兽事典》，以第一人称的视角，讲述了地球上很多为人所熟知的生物，如何顽强地在和剧烈变动的大自然交战中，衍生成我们现在的熟知的模样。体型庞大、不善于奔跑的剑齿虎为何会被失去长长獠牙却更加灵活的现代虎取代，断牙的剑齿虎和作为他们食物的猛犸象一同坠下冰谷，让人想起了此后多年才出现的迪斯尼经典动画《冰河世纪》。此外，远古洞熊如何学会了冬眠？恐鸟类不飞鸟莫滑为何偏爱吃猪肉？原生龟怎样在野生环境不断变化的时代存活万年？还有如麒麟犀牛、沙母兽、水兽龙等等我们并不熟悉的远古生物有着怎样的生活习性和样貌？这些问题在书中都会一一以漫画形式向读者呈现答案和其中乐趣。谷口治郎还会在每一话之后加上一篇解说，讲述相关物种的起源和进化，使得这部作品与其说是一部兽类挣扎求存的漫画，倒不如说是一部古生物的科普作。





在《原兽事典》结束连载后不久，谷口治郎家中那只养了十五年的爱犬寿终正寝，这对谷口治郎来说是个悲伤的回忆，他决定将这种切身体验画成漫画。本来他打算从收养爱犬到家到其去世的点滴汇聚成一个长篇幅的作品，但是因为内容过于日常琐碎而删减成一个短篇故事，再加上谷口治郎为了排遣爱犬离去后的寂寞养了只猫的新故事，汇聚成 1992 年发售的《亲亲狗宝贝 / 养狗记》(犬を飼う)。书中谷口治郎从自己的视角出发，以倒叙和插叙的方式讲述了自家那条从出生两个月就成为家庭一员的杂种柴犬“达姆”，在 14 年的短暂生命中一直陪伴在主人身旁，度过了不少开心与失落时刻。然而犬类终究还是会比我们先行老去，谷口治郎抓住了在其生命的最后一年的每一个细节点滴，包括为老迈的达姆制作特制小鞋和狗带，达姆连续半夜痛苦的呻吟以及大小便失禁，最后在呜咽中呼出最后一口气。这些都是包括笔者在内所有养狗人士平凡而又刻骨铭心的时刻。但正因为是一个普遍现象，谷口治郎在文中也坦言对于这种现实生活题材无法获得商业杂志的青睐而苦恼，幸好小学馆编辑慧眼识珠，让这部短篇作品成功面世，作品出乎意料地受到了读者的广泛欢迎，甚至还获得了第３７回“小

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

学馆漫画赏审查员特别赏"。这是谷口治郎时隔 17 年后的首次获奖，不仅如此，这部作品还为谷口治郎开启了新的视野，他开始注意从各种生活细节入手，撷取各种平凡却又饶有趣味的部分作为漫画内容，同时也积极思考动物和人之间的关系，这对谷口治郎日后的创作产生了重大的影响，前者催生了一大批富有人文情怀的经典之作，后者则让动物融入了人文作品中，更显出日常的真挚，而对后者思考之深，还催生了一部长篇连载《神之犬》。

1995 年到 1996 年间连载的《神之犬》最为特别之处是所能查到的资料中谷口治郎连载频率和篇幅最高的作品，故事起因并不复杂，身为猎杀者的人类反被"神之犬"以高超的技巧击杀，因而引出了更多带着复杂目的前来的猎杀者，当中既有前来复仇的后裔，也有为着乐趣、名气和巨额赏金等各种利欲而来的猎人，甚至还涉及到军事组织的间谍计划，他们甚至培养一头狼去成为"神之犬"的对手，这些人的到来，和冰原上生活的人们产生了更为复杂的关系，死在动物反猎杀之下的人固然很多，但死在人类之手的其实也不少，由此引发了对人、自然和动物之间生存与欲望的思考。而两只犬类身上流露出的血性和紧咬猎物不放的精神，与谷口治郎在一系列硬汉作品有着异曲同工之妙。

热血冒险 / 硬汉篇代表作：《海景酒店》、《饿狼传》、《登山者 K》、《神之山岭》

在连载《新·事件屋稼业》期间，谷口治郎和著名作家狩抚麻礼建立了合作，创作了《青之战士》等四部硬汉派作品，延续了早期热血硬汉派的主题，而随后在 1988 年和梦枕貘合作的《饿狼传》更是将热血演化到另一个极致。

空手道格斗家丹波文七，从空说派成长派之后尝到了一次惨痛而耻辱的败北，为了再次和那个男人一决高下，六年来不断磨练和挑战自己，超越流派和竞技，抛却空手道家的自傲去学习摔跤关节技，其中拳拳到肉的格斗描写，喋血街头和擂台的刻画，真实的笔触淋漓尽致地诠释了文七如饿狼一般舔舐着自己的伤口，然后积蓄力量紧追着敌人不放，直到咬断那个伤害自己的人的喉咙。在这个层面上，《饿狼传》和后来的《神之犬》一脉相承。

当然，这并不是谷口治郎作品对硬汉的所有诠释，在 1986 年短篇集《海景酒店》中，收录了许多不一样的故事，里面的硬汉既有如孤狼一般上演着杀人和被追杀的杀手，也有寻求一死的快枪杀手，更有为报女儿被虐杀之仇而只身前往世人为之恐慌的加拉加斯、刺杀潜逃的外交官的"武士"……

尽管因为多种原因，某些故事都无法完美演绎，在作品中嗜血却能让自己安心的武器，犹如人体艺术般、能舒缓内心恐慌的女性身体和寻求死得其所的神圣愿望交至一起，谷口治郎创作中融入了 BD 漫画风格，演绎出末路英雄的另类热血。

除了这种硬汉派打打杀杀的漫画外，谷口治郎笔下还有另一种热血硬汉的作品，和我们看到的许多少年热血漫画不同，或许是出身于关西地区少有的豪雪地带以及总体思路倾向于成人化的缘故，谷口治郎的热血更多倾洒在与自然搏斗，尤其是登山者和冰原上这样的极端恶劣、更能考验和展现人类热血意志的地方。

在《亲亲狗宝贝》中，谷口治郎就曾经放入一篇短篇《约束之地》，讲述了一个最后一次登雪山的探险家找寻那只曾经救过自己一命的雪豹的故事。除了讲述了人和动物之间的感情外，谷口治郎还找到了登山家河村敬介，听取他攀登喜马拉雅山的经验，对那座神山心生向往。后来在绘画《神之山岭》的时候，谷口治郎更去到加德满都去实地取材，然后去了珠穆朗玛峰脚下，仰望那个令人敬畏的世界顶峰。让自己所绘画的更进一步。



1986 年，谷口治郎和原作者远崎史朗合作，绘画了《登山者 K》，主角是来历神秘、拥有着极高的登山技巧的 K，不为金钱名利所动，却对从未攀登过的高峰有着最原始的赤诚之心，也会因为承诺和被人们之间真挚感动而冒险，挑战那一座座看似被誉为只有神才能到达的巅峰。在谷口治郎的很多部作品中都出现了剃须的情节，在《海景酒店》中就有相似的画面，同样在《登山者 K》中，每当碰到 K 自己都无法确定是否能安全归来的九死一生情况时，都会虔诚地刮掉脸上的络腮胡，这种极具仪式感的行为让人充分感受到了他的那份坚持和骨子里的热血。这份坚持延续到谷口在 2000 年到 2003 年改编自狂热登山者梦枕貘的、获奖无数的《神之山岭》上。

登山家马洛里向世界最高峰珠峰挑战，最终失踪，但他是否成功登顶珠峰、成为历史第一人，一直是未解的千古之谜。高山摄影师深町诚在无意间从尼泊尔旧货店里发现了可以解开这个秘密的旧相机，最后并牵扯出了失踪多年的日本天才登山家羽生丈二，这个梦想不借助外人之力在无氧冬季从西南壁攀登珠穆朗玛峰的男人，践行着自己的承诺，甚至说在同伴遭遇山难时如果已经失去营救的希望时他会毫不犹豫切断连结两人的救命绳索，这个桥段在《登山者 K》中也曾出现，但在危难到来时，羽生丈二还是向同伴伸出援手（但非人力所能挽救），这个桥段在两部作品中分别的结果是挟持着 K 登山的特工最终放过了 K，而羽生丈二最终被同伴误解，只能完全靠自己的力量攀登珠峰。羽生丈二的遗志感动了深町诚，让其踏着前人的脚印，开始了攀登珠峰之旅。而最能展现全书精髓的，莫过于深町诚一边咀嚼着掷地有声的字句，一边迈向顶峰的过程："只要有一点体力的话，我就绝对不许自己睡着，绝对不许！即使走不动，也要用手继续爬。如果手也动不了，就用手指头来爬。如果手指头也爬不了了，就含着雪，咬着牙根继续爬，如果连这也不行时，就用眼睛继续往前爬，用眼睛一边瞪一边爬，如果连眼睛都不行，真的无计可施、精疲力竭的时候，就用想，全心全意地去想吧！"梦枕貘使用了优美而令人感动的顶针手法，配以谷口治郎优秀的分镜和真实的画风，以热血沸腾了冰冷的珠峰。

在完成《神之山岭》之后，谷口又绘制了短篇集《冻土的旅人》，其中标题之作改编自杰克·伦敦的小说，讲述了一个为了找到"北方的主人"——白色麋鹿的老人，在冻土冰原上踽踽独行的故事，其孤独的坚持透露着人文的情怀。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

人文治愈系神作：《孤独的美食家》、《散步去》、《父之历》、《遥远的小镇》、《少爷的时代》

纵观谷口治郎的作品，我们不难发现其创作主题都是具有连贯性，某一主题的代表作总是接踵而至。而要说道谷口治郎与孤独的人文情怀，就不能不提他从小众走向为大众所熟知的名作——由久住昌之原作的《孤独的美食家》。也就不能不提另一位同样将“孤独”和“美食”共冶一炉的漫画家——安倍夜郎和他的《深夜食堂》。

同样是以美食为主题，《深夜食堂》讲述的是各式各样社会人物在深夜中卸下伪装，在狭小的酒馆里小众而大众地狂欢。而《孤独的美食家》更为纯粹，从事高档商品进出口业务（其实就是代购）的井之头五郎穿梭于各个城市与客户之间，工余带着体验生活的诗意寻找各式地道美食。“不被时间和社会束缚，幸福地填饱肚子的时候，短时间内他变得随心所欲，重获自由。不受任何人打扰，无须顾忌，大块朵颐，享受美食的这种孤高行为，正是所谓现代人被平等赋予的最佳治愈。”的台词可谓是对其理念的最好诠释。

在全民孤独风兴起之际，在《深夜食堂》率先取得成功的基础上，1996 年就完成周刊连载的《孤独的美食家》才得以顺利地影视化，谷口治郎作品的相对小众可见一斑。就连《孤独的美食家》中，被国人称为“正片”和“白吃作者”的久住昌之也因为在电视剧版中经常出现而更为知名。更不用提在《深夜食堂》中扮演黑社会大佬“龙哥”的松重丰出演井之头五郎，故事中不乏穿越和调侃。以半纪录片的形式演绎的故事，在其淋漓尽致的出色表演让人看着“萌萌哒”之余，更是能够直接把人看饿，使全剧从一个孤高的治愈剧升华成“下饭神剧”，连载六季依旧人气不减。不少人也是在观看了电视剧之后找漫画补番，因此认识了画功了得的谷口治郎，也因为电视剧大获成功的缘故，《孤独的美食家》也得以以不定期连载的形式继续连载，这也成为了谷口治郎在其生命最后三四年中为数不多的出版物。

在完成《孤独的美食家》之后，谷口治郎还跟久住昌之合作，将自己散步时萌发的灵感转化成作品——《散步去》。

在《散步去》中，谷口治郎化身一个刚移居到小镇上的中年男子，在忙碌的工作之后，舍却那些无谓的应酬，变成城镇里的精灵，随性所致地在这座陌生的小镇中漫步，偶尔走入小朋友喜欢的玩具店买个纸皮球当作归家的手信，或是提前一个站下车徜徉在小山的曲折小道上、爬到树上俯瞰这座城市的风景，间或还会如顽童般任性，半夜即兴翻过泳场围墙、脱掉衣服裸泳，肆无忌惮地走在雨中然后去澡堂舒舒服服地泡个澡，或是跟同样散步的老伯暗中较劲，一路你追我赶最后成散步途中的好伙伴。

在这些故事中，经常是没有任何对白和文字描述，只是以纯粹的画面来演绎故事，使得其中蕴含的意蕴能够突破文字的隔阂，很好地传达给读者。

两部以闲逛为素材的作品为谷口治郎带来了大众的认识度，而两部以父亲为主题的作品——《父之历》和《遥远的小镇》则是为谷口治郎带来了专业读者的肯定，前者讲述了离家十多年未回的男子听闻父亲的死讯，因为早年母亲弃家而去而对父亲心存隔阂的他怀着复杂的心情回到了老家，却是在丧礼上亲戚们的口中，重新认识了温柔而坚强的父亲和自己的童年，曾经被封闭的心灵和阴影得到了很好的疗愈。后者则是讲述了中年男子在酒醉之后乘车回家，竟然穿越回到童年，回到了父亲离家出走之前，心智已开的他这一次有机会改变自己的命运，然而在和父亲相处之中，经历社会历练的他开始懂得了有着鸿鹄志向却因为孩子的缘故被迫蜗居在小山村中有志难伸的父亲，也理解了母亲为何在父亲走后一直没有抱怨，当他还是尽全力挽留父亲失败之后，才发现这是南柯一梦，但是积压在他心中多年的疑惑和不解最终变成了理解和坦然。

《父之历》所展现的真挚感情和灾难面前的坚强感动了无数读者；而在穿越作品尚未盛行的年代，《遥远的小镇》的出现带来了颇为震撼的效果，当中饱含的人文情怀使其获奖无数是情理之中。

当然，在谷口治郎的人文艺术领域中，还有两部极具意义的作品。1987 年，谷口治郎成为连载作家的第十年，也是他和关川夏央合作第十年，在此期间，他们的默契和成绩不断进步，是时候以一部代表之作来将两人的合作推向高峰。

“之所以要如此选择，是因为本人看得出日俄战争后的这数年间，才是近代日本的转折点，而从此以后日本便在通往 1945 年的这条铁路上，盛大而沉重地开始前进。”谷口治郎和关川夏央在接受采访时如此说道。撇开中日民族仇恨而言，明治时期是日本思想文化激荡的年代，涌现了一大批优秀的拥有各种技能的文化知识分子，如国人相对熟悉的夏目漱石、森鸥外、二叶亭四迷以及围绕在他们



身边的一干的有志之士。原本他们的作品和思想经历因为时代和文化的原因而显得相当艰涩，谷口治郎于是和关川夏央合作，以漫画的形式十分直观地呈现当时的社会众生相，刻画了在当时日本被欧洲列强欺压的情况下，那些走在社会前端的知识分子如何以自身的专业知识和文字来表达自己对于时代的态度以及影响着时代的发展。作品以夏目漱石构思其代表作之一的《少爷》为起始，因而取名为《少爷的时代》。

1993 年，《少爷的时代》获得了第 12 回日本漫画家协会奖优秀奖，其后又在 1998 年获得手冢赏，加上之后《父之历》和《遥远的小镇》屡获殊荣，使得谷口治郎在国际艺术界已然享负盛名。

从 2005 年开始，世界艺术殿堂罗浮宫跟当代漫画家合作开展“漫画出版计划”。艺术家们可以在罗浮宫闭馆后，自由的在内游览每一个角落以获取灵感，并以此为主题进行创作，谷口治郎和荒木飞吕彦成为了日本地区唯二获邀的亚洲漫画家，谷口治郎因此独立创作了《卢浮宫的守护者》，不仅传达了谷口本人对绘画、艺术和生命的深刻解读。作品还被罗浮宫所收藏，这是对谷口治郎在人文艺术造诣的一次最高褒奖。

结语

在进入 21 世纪第一个十年之后，已经年过六旬因为多年创作而积劳成疾，不得不减产休息。在谷口治郎去世之后，久住昌之在面书上发文回忆自己和谷口治郎的点滴，从最初谷口治郎贴钱为其制作《孤独的美食家》到那个不起眼却时尚的老人家喜欢格斗技和跑去小歌厅听自由爵士演奏，再到后来大病初愈出席《孤独的美食家 2》的庆功宴，再到获封法国艺术文化骑士勋章，作品被罗浮宫收藏，画过 LV 的《旅行指南》等等事件，为谷口治郎的后半生做出了很好的总结。但这并不是全部。

在病重之际，早就功成名就的谷口治郎其实依旧没有停下自己的画笔，他亲自执笔整理的两册遗稿《光年の森》和《いざなうもの》，由小学馆在 2017 年 12 月 8 日发行，给予漫迷怀缅这位小众而又大众的漫画大师一个上佳的机会。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

十年磨一剑 复仇者集结

《复仇者联盟 3》观影终极指南

文：光明の信仰　编：稀饭　美编：Juxi





若将 2008 年漫威电影宇宙的第一部电影《钢铁侠》上映的节点定义为“漫威元年”的话，那么这个系列的电影已经走过了 10 年的辉煌历程。如今《复仇者联盟 3 无限战争》将于 2018 年 4 月 27 日在美国上映，国内则定档 5 月 11 日，该影片是“《复仇者联盟》系列”电影的第三部，也是漫威电影宇宙的第十九部电影，同时更是现有超级英雄电影之中，登场英雄最多的电影。本片剧情上则衔接《雷神 3 诸神黄昏》，讲述灭霸及其同党侵略地球抢夺无限宝石的故事。届时小罗伯特·唐尼饰演的钢铁侠托尼·斯塔克、克里斯·埃文斯饰演的美国队长等 30 多名多年来活跃在漫威电影一线的主力超级英雄将尽数回归，与漫威宇宙级 BOSS 灭霸展开一场旷世大战。

那么今天，就由笔者来带领读者大人们，通过回顾前面两作《复仇者联盟》，解析细节以及剧情走向分析，全方位前瞻一下这部经过漫威精心布局十年的，史无前例的超级英雄史诗。但在此之前，作为本篇观影指南的第一步，我们先来整体地回顾一下整个漫威电影宇宙的发展历程。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

PART 1
漫威电影宇宙的发展简史

●起步

漫威电影宇宙在 2006 年初被提上日程表的原因其实很简单，因为福克斯和索尼先后凭借“《X 战警》系列”、“《蜘蛛侠》系列”横扫美国票房，但这两个大获成功的系列电影数十亿美元的全球票房，仅给作为品牌授权方的漫威带来不足一亿的票房分成。

原本抱着“大佬吃肉我喝汤”心态的版权方漫威此时终于坐不住了，因为这已经不是能不能喝到汤的问题了：就拿“《X 战警》系列”来说，漫威那可怜的授权分红和巨额的全球票房相比，顶多算是个“舔碗”的比例。面对这种尴尬的局面，“少东家”漫威经过一番思量，决定开启“漫威电影宇宙”，并通过回收版权的方式，逐步重新夺回拍摄超级英雄电影的主动权。

从此，漫威开始了自制超级英雄大片的道路，雄心勃勃的推出了漫威电影宇宙第一阶段计划，并依次上映了《钢铁侠》（2008 年）、《无敌浩克》（2008 年）、《钢铁侠 2》（2010 年）、《雷神》（2011 年）、《美国队长》（2011 年），随后通过《复仇者联盟》将他们集结起来。总体来讲，这是一个很有漫画宇宙构筑风格的电影拍摄策略，先拍各个角色的故事，后拍英雄战队复仇者联盟，这样各部影片的设定是统一的，方便通过在各部影片中埋下相互联系的伏笔来形成一个统一的世界观。在第一阶段，漫威凭借 6 部影片、总计 10 亿美元的成本换回了高达 37.4 亿美元的全球票房。

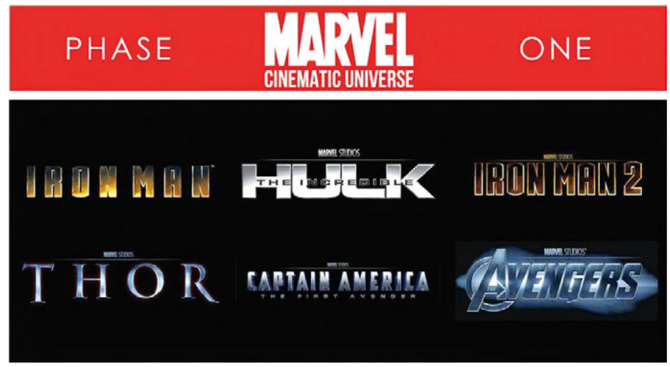
第二阶段由《钢铁侠 3》（2013 年）、《雷神 2 黑暗世界》（2013 年）、《美国队长 2》（2014 年）、《银河护卫队》（2014 年）、《复仇者联盟 2 奥创纪元》（2015 年）、《蚁人》（2015 年）组成。第二阶段的 6 部影片总投资 14.4 亿美元，全球总票房 36.5 亿美元，虽投资高于第一阶段，总票房略低于第一阶段，但在漫威高层的眼中，这却是个“可以被接受的事实”。

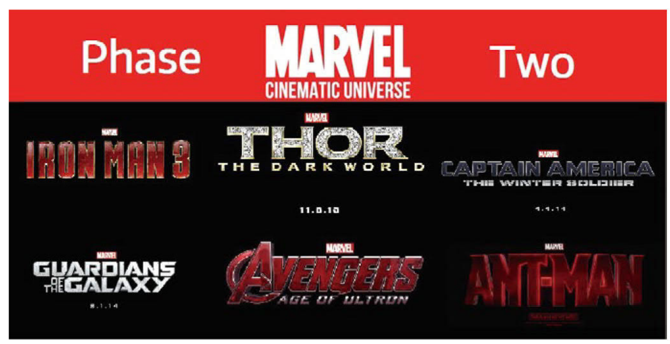
第三阶段的所有影片从 2016 年开始陆续与观众见面。由于索尼和漫威达成协议，所以蜘蛛侠已回到“复联”世界。第三阶段已经上映的影片包括：《美国队长 3 内战》（2016 年 5 月）、《奇异博士》（2016 年 11 月）、《银河护卫队 2》（2017 年 5 月）、《蜘蛛侠 英雄归来》（2017 年 7 月）、《雷神 3 诸神黄昏》（2017 年 11 月），《黑豹》（2018 年 2 月）、《复仇者联盟 3 无限战争》（2018 年 4 月 27 日美国上映，2018 年 5 月 11 日中国大陆上映）、《蚁人 2 黄蜂女现身》（2018 年 7 月 6 日）、《惊奇队长》（2019 年 3 月 8 日）、《未定名复仇者联盟》（2019 年 5 月 3 日），所以如今系列的时间线正处于漫威电影宇宙的第三阶段之中，这意味着几位广受欢迎的复仇者将会得到更多的表现机会，例如刚刚回归的“亲儿子”蜘蛛侠和还未与观众见面的“亲闺女”惊奇队长，据悉未来还会有更多耳熟能详的经典角色加入复仇者联盟。

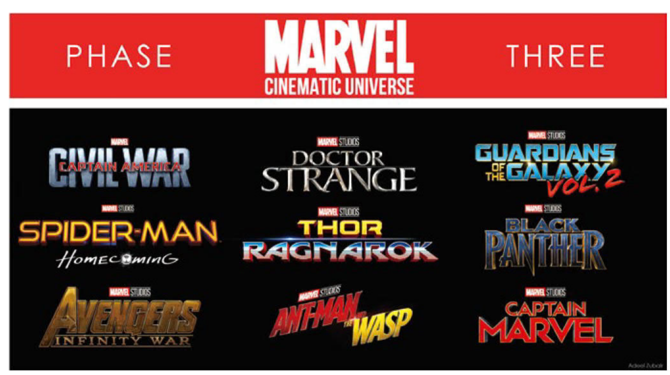
未来的第四阶段从目前来看仅仅公布了两部电影：《蜘蛛侠》续集（2019 年 7 月），以及《银河护卫队 3》（档期未定），我们可以理解为第四阶段还属于在规划中的阶段。

●扩展

漫威电影宇宙中的电影在业界评论和商业收益两方面都获得了很大的成功。除了电影之外，这个系列也扩展到了漫画领域（指以电影宇宙为背景的漫画，而不是漫威原本的漫画宇宙背景作品），和一个被称为 "Marvel One-Shots" 的系列短片（包括《神盾顾问》、《寻找雷神锤子路上发生的趣事》、《47 号物品》、《探员卡特》和《王者万岁》）；以及电视剧集《神盾局特工》第一至第五季（2013-2017）、《卡特探员》第一和第二季（2015、2016）、《夜魔侠》第一和第二季（2015、2016）、《杰西卡·琼斯》第一和第二季（2015、









本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



2018)、《卢克·凯奇》第一季（2016)、《铁拳》第一季（2017)、《捍卫者联盟》(2017)、《异人》(2017) 和《惩罚者》(2017)。

值得一提的是，在推行漫威电影宇宙的过程中，作为漫威娱乐子公司的漫威影业在电影制作方面与漫威娱乐的分歧愈发严重，并最终导致漫威影业于 2015 年 8 月脱离漫威娱乐而直接向股权母公司迪士尼负责，从此漫威影业与漫威娱乐成为平起平坐的两家公司。由于漫威改编的电视剧系列（如《神盾局特工》、《杰茜卡·琼斯》等）均由漫威娱乐分公司漫威电视出品，所以漫威影业的独立也暗示着此后漫威电影与电视剧的演员相互客串的可能性降至几乎为零，换句话说，想在复仇者联盟电影里看到恶灵骑士、杰茜卡·琼斯这些角色可是有的等了……

PART 2
前作回顾



● 1：《复仇者联盟》

在回顾《复联》之前，我们把时间调回 2010 年的电影拍摄之前，坐标定于美国纽约漫威总部，来了解一下在电影创作初期官方的一些态度和看法。

尽管观众对《复联》的上映寄予厚望，当时在其创作者们的心中，这部电影却并不是一个抢手的香饽饽，原因其实很简单：太多的英雄、太多不同的超能力，太难杂糅在一起了。乔恩·费儒，这位拍摄了《钢铁侠》的大导演曾经一度是本片的导演人选，但是他最终选择了退出。费儒说：“我没办法执导这部电影，因为这太难了。我在电影中营造了一个用高科技打造出来的钢铁侠，但是他现在却要和复仇者联盟在一起战斗，这里有托尔这样的神话人物，也有一些和高科技很不搭的超自然能力，比如浩克，要把这些元素杂糅在一起其实是很难很难的。在漫画中这样来表现或者没有问题，但是在电影里，这样拍摄我就不行了。”甚至后来也有人问过影片的监制凯文·费奇，希望能把雷神这个碍眼的角色去掉，但是却得到了否定的答案。

乔恩·费儒的退出，无疑对当年的漫威是一次打击，此时的漫威高层，甚至有了暂时搁置《复仇者联盟》电影拍摄计划的想法，毕竟前五部电影的成功不能因为一部电影的失败而付诸东流，三年来的布局只能成功。然而监制凯文·费奇坚持了下来，他希望做的是一部全景式展示这些漫画人物的影片。当然，这个搁置拍摄的想法也被费奇否定了。

随后，制片方找到了曾经拍摄过电视剧和电影版《萤火虫》的乔斯·韦登，让他来执导这部电影。对此韦登说道：“影片有一个非常漫画性的剧本，看上去，这些复仇者联盟的成员似乎就是从各自的电影中走出来的一样。整个这个东西混杂在一起，看上去又傻又有意思。这里有神话人物，有二战的美国大兵，有无敌的浩克，也有托尼·斯塔克这样的军火商和独行侠。要把这些人物给放在一起可真不容易。从根本上来说，这群人本不属于一部电影，而现在却要用一个故事把他们串在一起。我觉得制造这么一个故事，就成为了电影的重点内容。”





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



听完乔斯·韦登的看法，漫威高层才逐渐找到了希望，最终还请来了扎克·佩恩和韦登一起参与了剧本创作。至此，《复仇者联盟》的拍摄计划才算被定了下来，直到2012年5月上映后的一炮而红，后面所发生的事情想必各位读者都知道了，《复联》总投资2亿2000万美元，全球票房为15.1亿美元，漫威可以说是赚的盆满钵满。

《复仇者联盟》主要讲述了神盾局指挥官尼克·弗瑞为了对付《雷神》中被流放的洛基，积极奔走寻找最强者，在神盾局斡旋下将钢铁侠、美国队长、雷神托尔、绿巨人、黑寡妇和鹰眼六位超级英雄集结在一起，最终组成了复仇者联盟，并共同携手对抗邪神洛基的故事。故事承接《美国队长》，本作最大的意义在于集结了各路超级英雄，且拓展了漫威电影宇宙的世界观。

导演乔斯·韦登为了能达到漫威的预期，在142分钟的电影中，不仅满足了青少年观众对大场面和超级英雄的要求，也通过井井有条的叙事性、工整的剧情起承转合，赢得了资深影迷和业内的夸奖，最难能可贵的则是本片还取得了原作漫画观众们的认可。可以说不论你是哪种观众，哪怕是从未接触过超级英雄题材的路人观影者，都能从这两个多小时的影片中获得不同程度的快乐。

说回电影本身，实际上此片呈现的重点有两个，一是复仇者联盟的崛起，二是影片本身对漫威电影宇宙的影响。第一个重点并不难发掘，正是有了前一个半小时的铺垫、各种小高潮的层出不穷，才使得最后30分钟的大高潮显得格外突出。尤其是在布鲁斯·版纳博士变身为绿巨人，消灭掉第一只齐塔瑞人的生物战舰之后的那一段群像长镜头，仿佛向世界宣告着：复仇者们已经集结！

作为第二个重点，对漫威电影宇宙的影响，这是通过漫威宇宙第二阶段后续电影陆续上映之后，才渐渐显现出来。首先是在2013年上映的《钢铁侠3》，整部《钢3》都是围绕着自《复仇者联盟》中纽约事件以来一直被焦虑症所困扰的托尼·斯塔克所展开；其次是同年上映的《雷神2黑暗世界》，故事线紧接着《复仇者联盟》，讲述了托尔、洛基的后续冒险；最后则是2014年上映的《美国队长2》，通过讲述那个在《复联》中大放异彩又无所不能的“神盾局”覆灭的过程，即将引出漫威电影宇宙的下一次重大事件，即《复仇者联盟2奥创纪元》。纵观全局，这种布局可谓环环相扣又互相影响，这真的是《复联》最重大的贡献了。

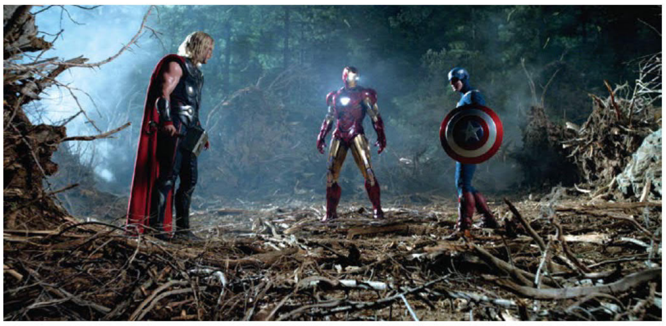
● 2：《复仇者联盟2奥创纪元》

时间到了2015年，漫威电影宇宙第二阶段在经历了《钢铁侠3》、《雷神2黑暗世界》、《美国队长2》和《银河护卫队》之后，迎来了第二次重大事件的发生和众英雄的再集结，即《复仇者联盟2奥创纪元》。

故事接承《钢铁侠3》、《美国队长2》的线索，托尼·斯塔克出于对外星入侵和未知威胁的防范，加之没有了神盾局，使身经百战的超级英雄们日益产生了倦怠感，托尼·斯塔克和布鲁斯·班纳博士因此共同研发了“奥创”——一种拥有自我意识、学习能力的人工智能机器人。但随着“奥创”的黑化暴走，以及变种人兄妹“快银”、“猩红女巫”加入“奥创”势力，意味着复仇者联盟必须再度集合，解决这个由他们亲手制造的危机。

影片导演依然沿用了第一部的功臣乔斯·韦登，于2015年5月上映，投资2亿5000万美元，全球票房为14亿，同比第一部2亿2000万的投资和15.1亿的全球票房略有下降，但仍属成功的范畴之内。









本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

只是作为独立的一部电影来说，《复仇者联盟 奥创纪元》的亮眼之处其实有限，一来是因为整个 MCU 发展到这一步已经经历了 10 部影片，整体的水平都比较高；二来是每一个优秀电影作品推出续作时与生俱来的压力。本作可以明显看出，因受众多角色和剧情线索的制约，虽演员很卖力，但是由于人物太多，要交待的剧情线索也太多，故难以深入每一条故事线和每一个角色，让人未免感觉意犹未尽，此外通篇紧凑的节奏，也使得观影体验较前作略微下降。

然而，我们假如从整体的角度来看，情况又是另一番景象了。如果说《复联》的成功是因为开创群像超级英雄电影的第一作，那么《复联 2》则是漫威电影宇宙中肩负承上启下重任的一部作品。所以说，《复联 2》是一部不应该被单独拿出来评价的影片，这是因为这是衔接 MCU 第一、二阶段和第三阶段的关键之作。也正因如此，片中才有太多要交待的故事线必须得一一说清楚。

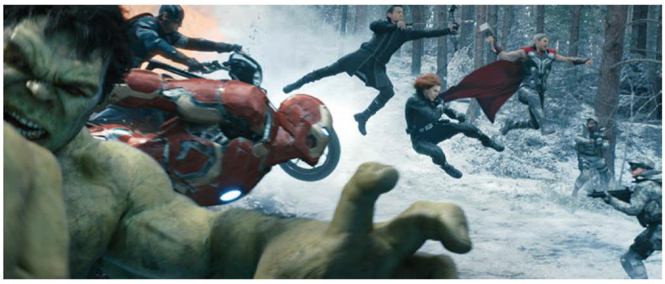
首先，片中的主要矛盾：奥创的诞生，和《复联》与《钢 3》有着直接的联系。正是在这两部电影中托尼遭遇的无力感和巨大创伤，直接促使他创造了奥创；而同时，见证了《美国队长 2》中神盾局的覆灭后，美国队长对于独断专行与秘密行动的怀疑持续加深，又更加深了自己对正义理念的坚守，这也直接造就了他和钢铁侠之间的矛盾，而这条故事线，将在《美国队长 3 内战》中全面展开。

其次，雷神托尔在经历了《雷神 2 黑暗世界》的战斗之后，却在《复联 2》的剧情中被预示了故乡阿斯加德可能面临的凄惨未来，这段故事，即是后来的《雷神 3 诸神黄昏》。

再次，《复联 2》中奥创争夺的振金资源、军火商尤利西斯 · 克劳、以及振金的真正持有势力瓦坎达，都是第三阶段电影《黑豹》的关键线索。

最后，更重要的是，经过了《复联》、《雷神 2》、《银河护卫队》中对于地外世界观的铺垫后，《复仇者联盟 2》终于揭示了 MCU 真正的主要矛盾，也就是对无限宝石的争夺，灭霸也即将走上历史舞台。而在《奥创纪元》中新加入复仇者队伍的猩红女巫、幻视，也将成为后来《美国队长 3 内战》，甚至是《复仇者联盟 3 无限战争》的重要战力。

总的来说，《复仇者联盟 2 奥创纪元》进一步完善了整个 MCU，且为后续的多部作品不同程度地埋设了伏笔，或许这对纯粹的路人观众来说不大友好，但是对于漫威粉来说，就有着十分重大的意义了。









本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

PART3
《复仇者联盟 3 无限战争》前瞻

在开始这部分之前，我们先来回忆一下《复联》和《复联 2》的片尾彩蛋。

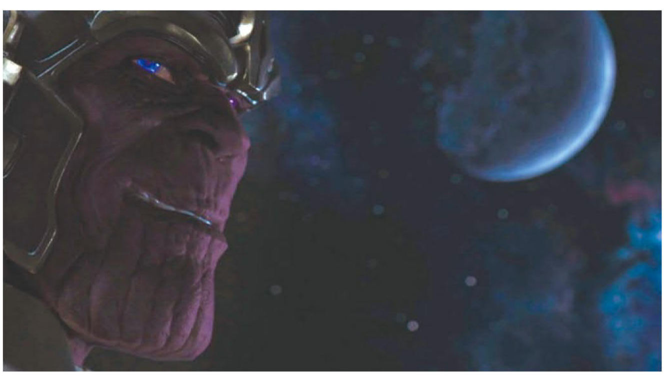
首先是《复联》：在本片的片尾彩蛋里，一名幸存的齐塔瑞人回到外太空的一艘外星飞船上，他向一个神秘人跪下说，他们失败了，征服地球比他们想象的要难，试图征服地球就意味着死亡。黑暗中的神秘人转过身笑了，这时你就会发现他就是“死亡的使者”——灭霸！

其次是《复联 2》：随着灯光突然开启，未镶嵌宝石的无限手套赫然出现在银幕中央，一个高大强壮的身影由远至近走到无限手套前，十分果断地戴起了它，随后镜头拉远，灭霸的紫色面孔也跃然视线之中，并声音低沉地宣布：“下一次，我将亲自出马！”

实际上，“《复仇者联盟》系列”电影一直拥有一条明确的主线故事，那就是与宇宙级 BOSS 灭霸的终极对抗。只不过为了呈现这个剧情，漫威用电影宇宙的三个阶段，分割为 18 部不同的电影去丰满了世界观，最终到达旅途的终点：《复仇者联盟 3 无限战争》。

截止至 2018 年 4 月上旬，包括 SDCC 漫展上小范围公布的 3 分 25 秒预告在内，漫威共放出了《无限战争》的 4 部预告片，和 27 张电影海报。鉴于目前各种预告片解读文章充斥着网络，笔者在这里就不再赘述解读类内容，而是从“复仇者面临的敌人”、“无限手套和无限宝石”以及“剧情大致走向”三个方面入手，为读者大人们做观影前指导，以便大家能更好地理解电影剧情。







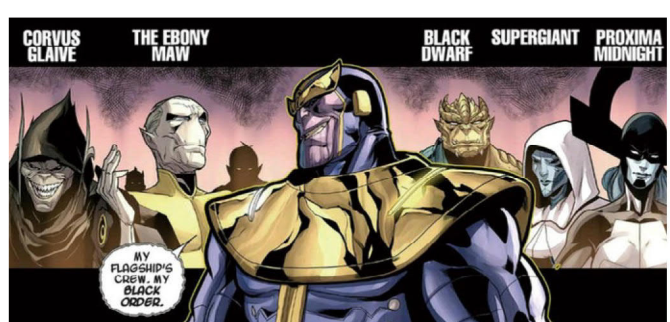


●敌人

首先，复仇者面临的敌人，除了大 BOSS 灭霸之外，还有他手下臭名昭著的“黑暗教团”，又称“黑曜五将”，即：黑矮星、暗夜比邻星、亡刃将军、超巨星和乌木喉。我们先来简要了解一下这五位——

1. 黑矮星：黑矮星是黑色教团里的狂暴战士，拥有极强的力量和破坏力。在漫画的故事当中，灭霸入侵地球时，黑矮星作为进攻力量的一部分被派去瓦坎达，但被黑豹率领的军队击溃。

2. 暗夜比邻星：灭霸最残暴的手下，绝对的掠食者，灭霸军团最强大的战士。她的长矛掷出后会变为锁定目标的 3 个黑光跟踪器，这种光谱能



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

令大多数生物死亡。同样是入侵地球，在漫画当中暗夜比邻星被灭霸派去亚特兰蒂斯，目的是夺回纳摩保管的无限宝石。黑矮星撤退之后，比邻星率军破城，但在得知乌木喉找到灭霸儿子之后撤退，随后她在瓦坎达绿地和灭霸一起被复联击败，后被关押在瓦坎达。

3. 亡刃将军：黑曜五将之首，且和暗夜比邻星是夫妻。只要他的手中的武器不破，他本人就不会死。绿地一役失败后，连同灭霸和比邻星一同被关押在光照会位于瓦坎达的秘密基地——大墓地中。

4. 乌木喉：乌木喉是灭霸的智囊，擅长运用战术和头脑而非武力，他所去过的地方都用黑舌散布了流言和瘟疫。他看起来是黑暗使者中最弱的，实际上是最可怕的。漫画的故事中，灭霸入侵地球时他被派去牵制奇异博士，乌木喉借此机会洗脑控制了奇异博士，并且借奇异博士的能力找到了隐居的灭霸之子塞恩。离开奇异博士之后，乌木喉后来把塞恩培养成了一个宇宙中少有人能对抗的战士。

5. 超巨星：超巨星有不稳定的精神传输和心灵控制技能，她负责发掘智慧体并吞噬，她所知晓的，灭霸就知晓，可以说是灭霸的眼睛和耳朵。

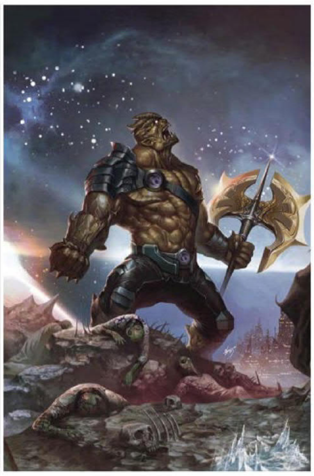
在这里值得一提的是，从目前的种种迹象来看，超巨星有可能不会出现在《复联 3》之中，因为漫威官方公布的“黑暗教团”设定图里面就只有黑矮星、亡刃将军、乌木喉和暗夜比邻星，然而笔者并不认为“超巨星”不会出现在未来的漫威电影之中，所以网上“漫威将超巨星除名”的说法不大可靠。

介绍过“黑暗教团”五位成员之后，最后再简要介绍一下《复联 3》中的最终 BOSS 灭霸。

灭霸是出生在土星卫星泰坦上的永恒一族，他实力强劲，也是漫威宇宙中最强大的人之一。他知晓永恒之族的所有超人的哲理，这给予了他无比强大的力量、持久力、恢复能力和敏捷度。他的皮肤近乎无法摧毁，尤其是在对抗冷、热、电、辐射、毒、衰老和疾病的时候。早在他被他所暗恋的死亡女神诅咒成为永生之前，他就可以不吃任何东西以及饮水而生存。

此外，灭霸的精神也是近乎无敌的，这使得他对于绝大多数精神攻击都能产生免疫能力，与此同时他可以聚涌出法力能量波或是通过双眼双手释放出等离子能或者宇宙能。同时，灭霸还是一位战略家，拥有远远超越地球科技的知识，能通晓一切未知。

在写下灭霸简介的时候，笔者脑子里只浮现出两个字，就是“无敌”。不过不管这位即将入侵地球的大 BOSS 再“无敌”、“黑暗教团”的五个将军实力再强劲，入侵者终究面临的将是由 30 多名主力超级英雄所组成的“复仇者联盟”。他将用何种方法一次性对抗众多英雄呢？









本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

●宝石

作为一位宇宙级的战略家，灭霸深知“工欲善其事，必先利其器”的道理，这便引出了观影指导的第二部分内容：无限手套和无限宝石。那么就让我们先回顾一下六颗无限宝石的能力和故事。

1. 空间宝石（蓝色）：又名宇宙魔方，利用这颗宝石，人们可以在瞬间，将自己或是所有物体随意移动到任何空间。也可以按照自己的意志将空间任意扭曲或是重新排序，宇宙魔方第一次登场是电影《雷神》中的片尾彩蛋。在第二次世界大战时九头蛇的红骷髅在古挪威唐石堡将宇宙魔方抢走后，拿去开发新武器，但红骷髅的计划被美国队长彻底粉碎，宇宙魔方掉进海里被钢铁侠父亲打捞上来，随后落入了神盾局手中。神盾局名义上打着开发新能源的旗号，却暗中将其用于武器研究，后被洛基抢走打开空间大门导致了纽约之战。战败后洛基和超立方体一起被带回阿斯加德。

2. 现实宝石（红色）：又名以太粒子，使用这颗宝石可以随意地把想法化为真实。一切科学守则和自然规律在它的面前都毫无意义，因为它可以任意修改它们。但它无法被单独使用，若没有其他宝石的辅助，使用其能力的后果对使用者而言将是毁灭性的。现实宝石是无限宝石中惟一以液态存在的宝石，拥有强大的力量，甚至可以让整个宇宙陷入黑暗，以太粒子第一次登场是在电影《雷神 2 黑暗世界》中，被黑暗精灵所利用，最后被雷神夺回，然后雷神的忠实战友希芙将以太交给了收藏家保管。

3. 力量宝石（紫色）：又名宇宙魔球，这颗宝石可以让使用者掌握并操控一切的力量与能量，支持其他的宝石并且能够增强它们的效果。使用这颗宝石，可以复制一切的物理性超能力，并且使得自身的物理攻击能力与防御能力达到让人无可匹敌的程度。宇宙魔球第一次登场是在《银河护卫队》，被“星爵”彼得 · 奎尔找到，要转手给中介者。但是灭霸也在寻找这颗球，从而引发了一番冲突。后来星爵及银河护卫队成员将宇宙魔球交予给收藏家，但在发现其真正威力后又将其取回，紧接着被同样发现其真正威力的“控诉者”罗南抢走，为的是摧毁山达尔星。后经一番大战，罗南被击败，宇宙魔球也被夺回，现存于山达尔星新星军团总部。

4. 心灵宝石（黄色）：又名洛基权杖，可以让使用者进入其他人的思维之中，也能让一切的梦想与思想进入使用者大脑。它能增强精神力量，并增加心灵能力，甚至在其他宝石提升其力量的条件下，这颗宝石能同时进入一切存在事物的心灵当中。洛基权杖第一次登场是在《复仇者联盟》，心灵宝石由一个青色外壳包裹，原先是在灭霸手中，后来被镶在权杖上交给洛基去地球抢夺超立方体，纽约之战失败后被神盾局拿走，再被九头蛇抢夺，随后在《复仇者联盟 2 奥创纪元》中被钢铁侠于九头蛇基地夺回，却又被奥创抢得用于制造幻视，可谓是最多灾多难的一枚无限宝石。心灵宝石现存于幻视身体中，是他的生命之源。

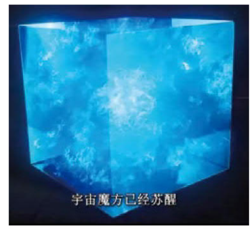
5. 时间宝石（绿色）：时间宝石能让使用者到达任何一个时间点，无论是久远的过去，还是遥远的未来，使用这力量可以观看或是体验任何时代。如果使用者具备丰富的知识，则可以做更多的事情，甚至是操纵时间和因果。这使得拥有者可以把宝石作为一种武器使用，将敌人与整个世界坠入无限的时间循环当中。而在《奇异博士》中，时间宝石首次登场，它被镶嵌在“阿戈摩托之眼”上，也成为了奇异博士在故事中用于对抗多玛姆的利器。

6. 灵魂宝石（橙色）：灵魂宝石能够窃取、操纵或是修改灵魂，这颗宝石不光可以操控生命灵魂，甚至是死灵也能任其指挥。同时灵魂宝石也是非常危险的，因为它具备一些自我独立的意识，并且拥有一个饥渴的灵魂。但讽刺的是，这颗宝石实质上是一个如田园诗一般美丽的小型宇宙的入口。

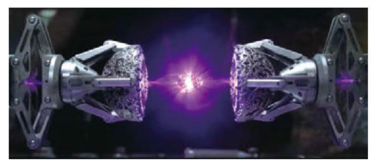
看完了六颗无限宝石的的能力和故事，我们不难发现，现在除了“灵魂宝石”之外，其余五颗宝石都曾出现在漫威电影宇宙的不同电影之中，那么在原作漫画里作为“灵魂宝石”的持有者，亚当 · 沃洛克（魔士亚当）会不会也将通过某种方式出现在《复仇者联盟 3》之中呢？毕竟在《雷神 2 黑暗世界》和《银河护卫队》的彩蛋中，出现在收藏家博物馆里的茧，正是银河护卫队成员魔士亚当的茧；另外《银河护卫队 2》的结尾彩蛋中，魔士亚当也曾短暂出现，阿耶莎表示，他是至高族进化的下一步。

当灭霸集齐了六颗无限宝石后，将它们镶嵌在了自己的手套上，这就是无限手套的完全体了。无限手套是 MCU 宇宙中的无上神器，拥有支配宇宙的无限神力，灭霸用镶嵌了六颗无限宝石制作成的无限手套，不仅可以随意扭曲时空，秒杀至高神灵，甚至打个响指便能抹去半个宇宙的生物体、宇宙人或神。

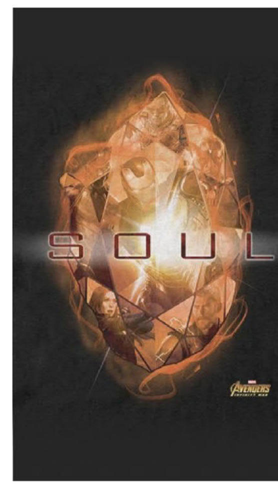




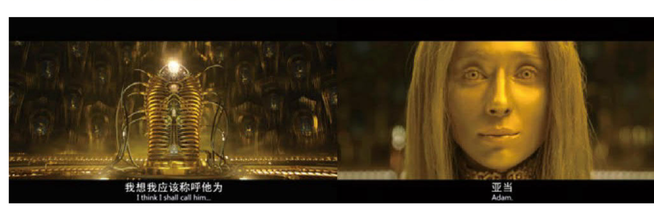














本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

故事

最后，来谈谈剧情大致走向，和连带的角色之死问题。我们在预告片中已经看到了拥有无限手套的灭霸，那就意味着整个剧情的走向现已明确。《复仇者联盟 3》将从三到四条剧情线分别使灭霸的“黑暗教团”和灭霸本人收集到这六颗无限宝石，当灭霸制成无限手套之时，剧情将迎来最终的大决战。

漫威官方在 3 月底的时候曾经放出了“将有英雄在《复联 3》中死去”的消息。此消息一出，各大网站都争相报道，并积极预测谁将是死去的那位英雄。有的说会是环视，因为他头顶的心灵宝石被灭霸抠了下去镶嵌到了无限手套上，还有的说是美国队长或鹰眼。

笔者的猜测则是：最有可能牺牲的英雄是钢铁侠（尽管笔者是铁杆钢铁侠粉丝）和美国队长之中的一人。理由是在第三部预告片中，出现了美国队长在没有任何英雄的支援之下非常吃力地对抗戴着无限手套的灭霸的一个瞬间（此时的无限手套上镶嵌了 3 颗宝石）；以及在第四部预告片里灭霸对钢铁侠说：“但愿其他人能记得你”，随后钢铁侠在受到无限手套攻击后倒地的镜头（这一瞬间的镜头太快，但此时的无限手套应该是集齐了 6 颗宝石的完全体）。除了这两组镜头以外，还有一个原因是：美国队长和钢铁侠的饰演者，即克里斯·埃文斯和小罗伯特·唐尼与漫威的合约即将到期，且没有续签。不过究竟谁将死去，此时也仅仅是猜测，真正的谜底恐怕是要等到电影上映才会揭晓。





结语

好了，写到这里，这篇观影指南就要告一段落了，简要地总结一下吧。在经历了 10 年布局、两个半 MCU 阶段的发展（当前正处于 MCU 第三阶段）之后，我们终于迎来了总 BOSS 灭霸的终极对决，这可以说是数亿漫威粉的盛大节日了。在这 10 年里，超级英雄电影从之前的低龄代言人，逐渐发展成为了一种主流流行文化，并能为很多相关产业带来全新活力（例如漫画、模型产业），笔者认为这才是漫威最成功的地方。笔者在今年《黑豹》上映时候的电影院里，就遇到了不少不同肤色的外籍观众，看到他们毫无障碍地和中国影迷交流，是一件让人非常愉悦的事情。

最后的最后，笔者给各位读者大人提个醒：鉴于中美两国的上映时间存在较大间差（4 月 27 日北美，5 月 11 日国内），故奉劝广大读者大人自 4 月 27 日凌晨 0 点起：屏蔽朋友圈，禁言剧透狗，要想不剧透，卸载保平安！



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

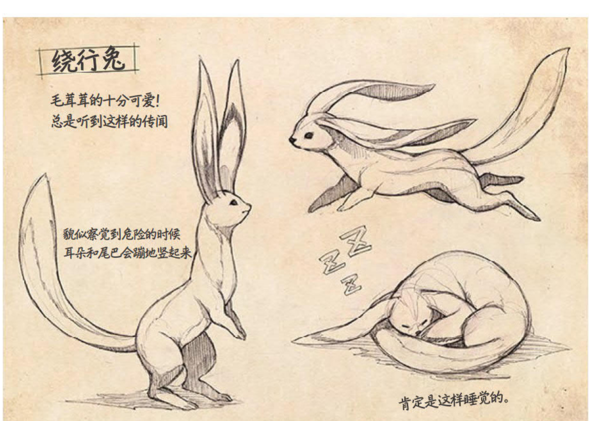
怪物猎人
编辑者日志

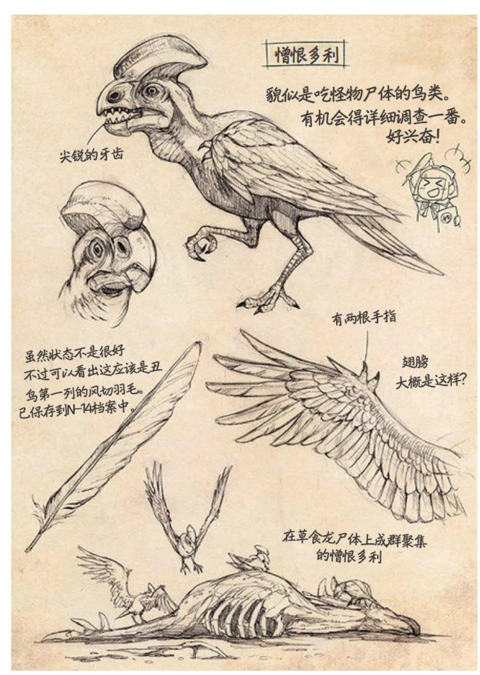


Vol.1







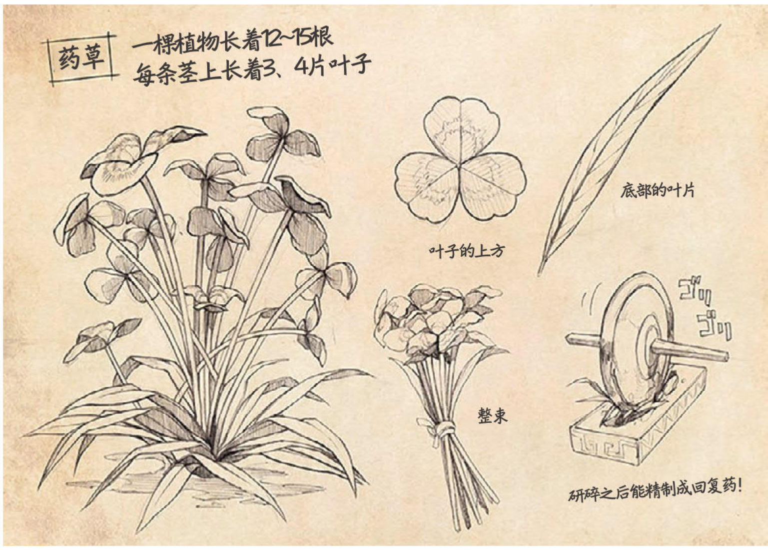


1 2 3 4

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

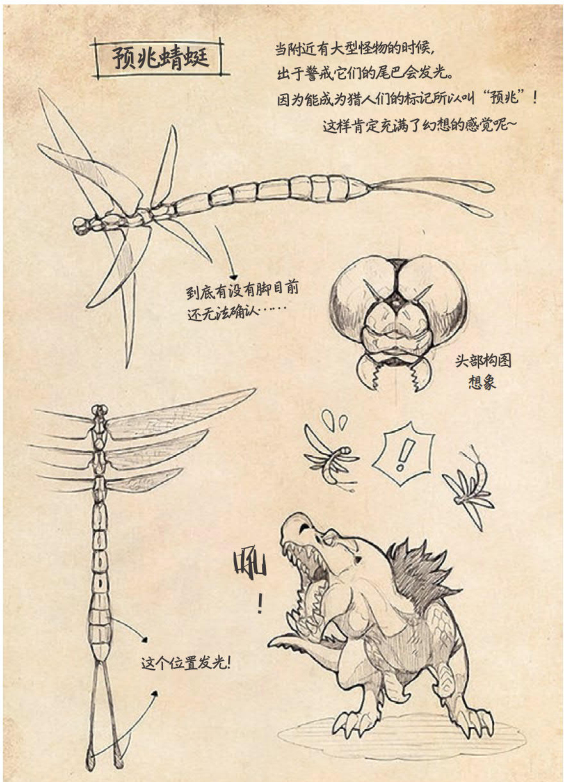
Vol.2











本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

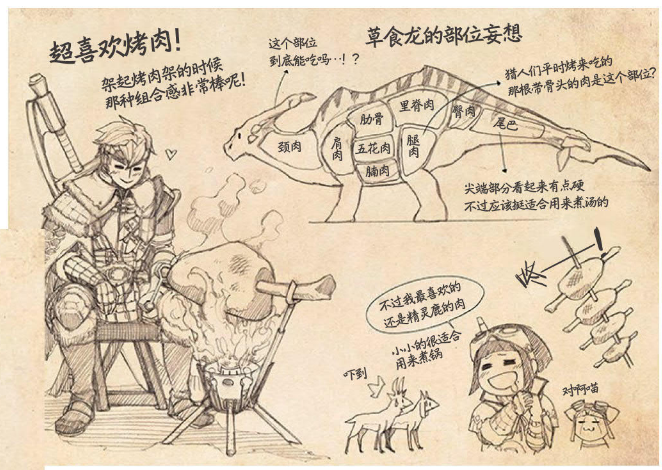




1 | 2 | 3

Vol.3

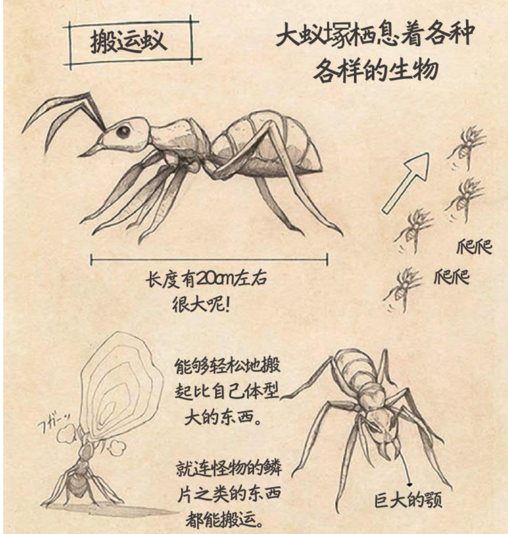
Vol.4







1 | 2 | 3 | 4



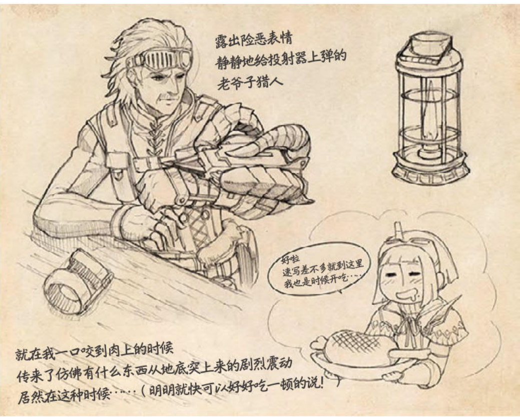
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Vol.5





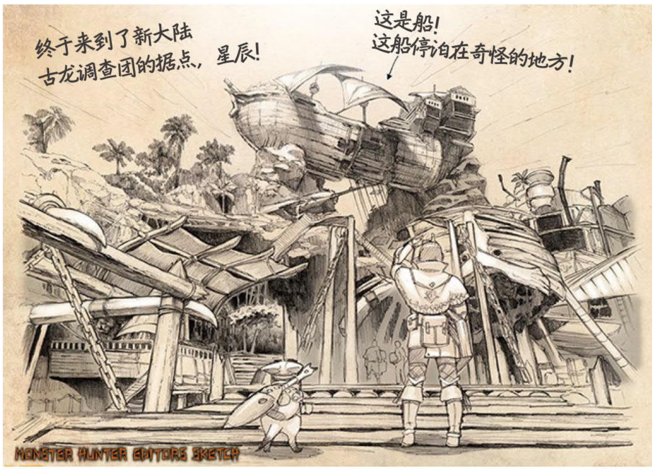


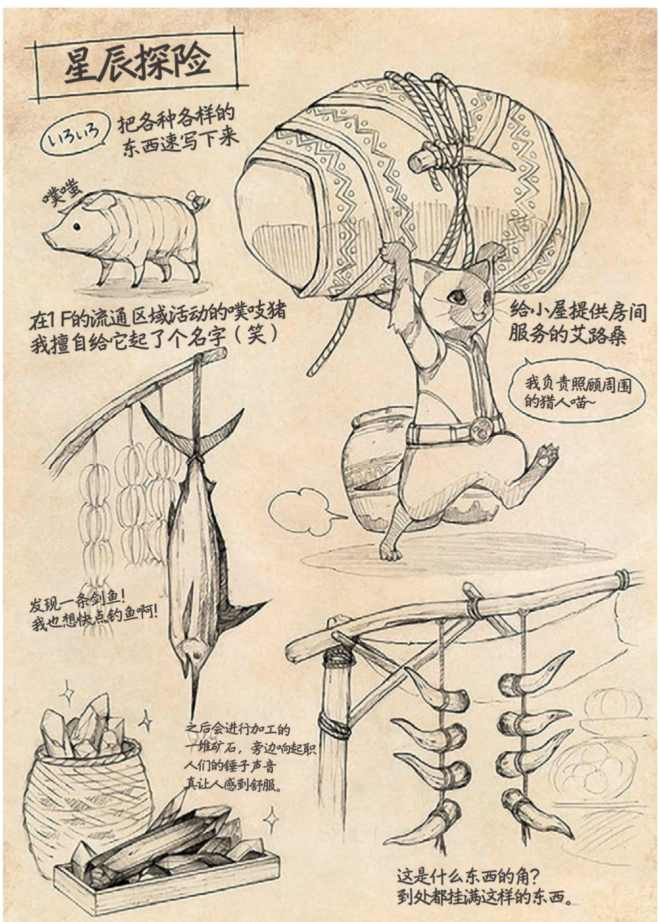


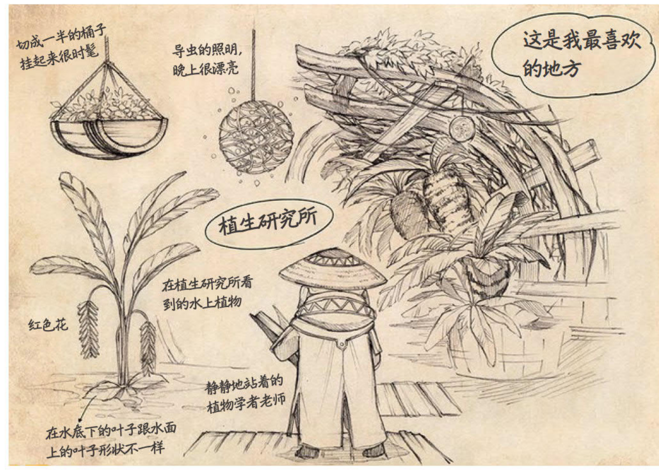
1 2
3 4

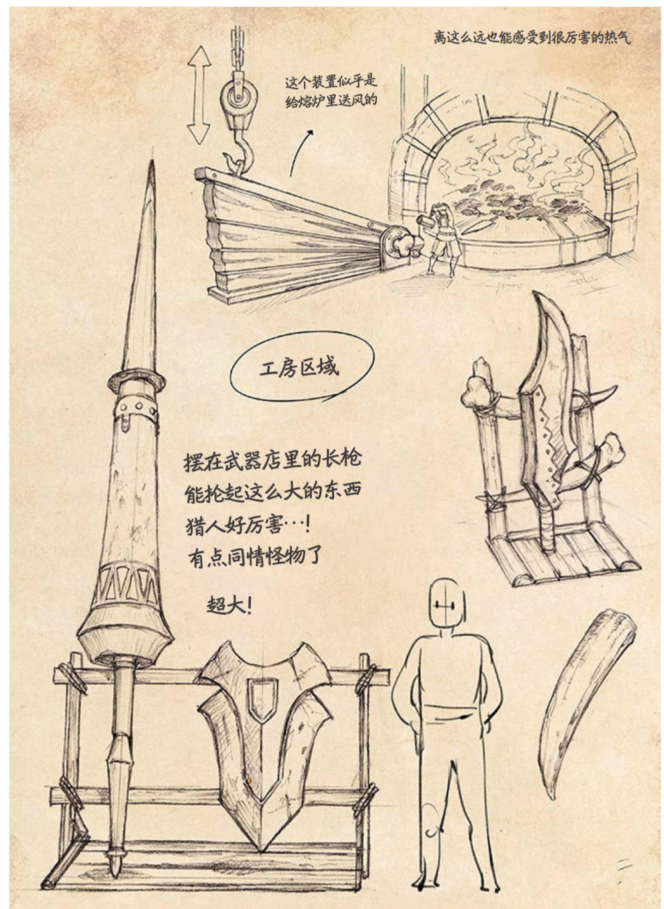
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Vol.6

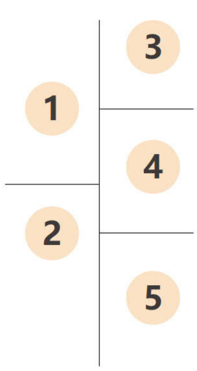






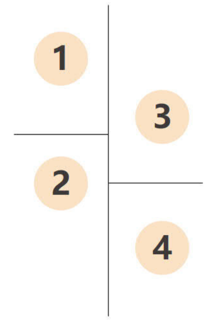




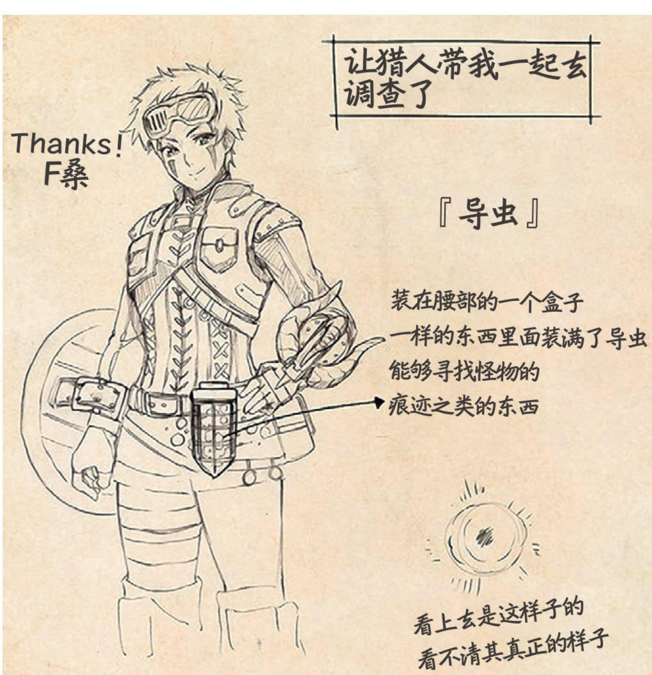


本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

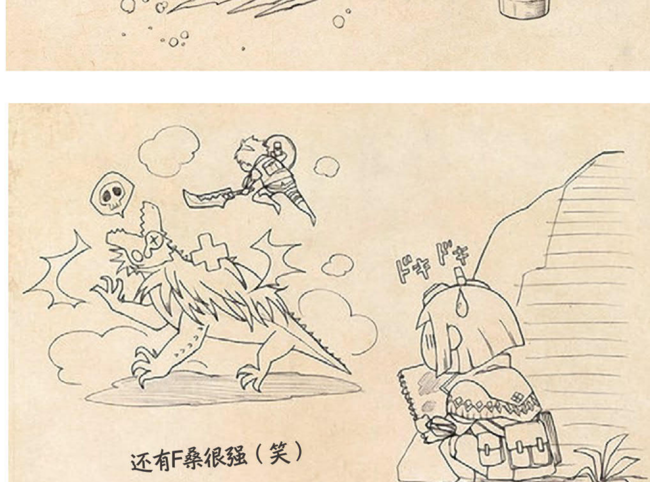
Vol.7



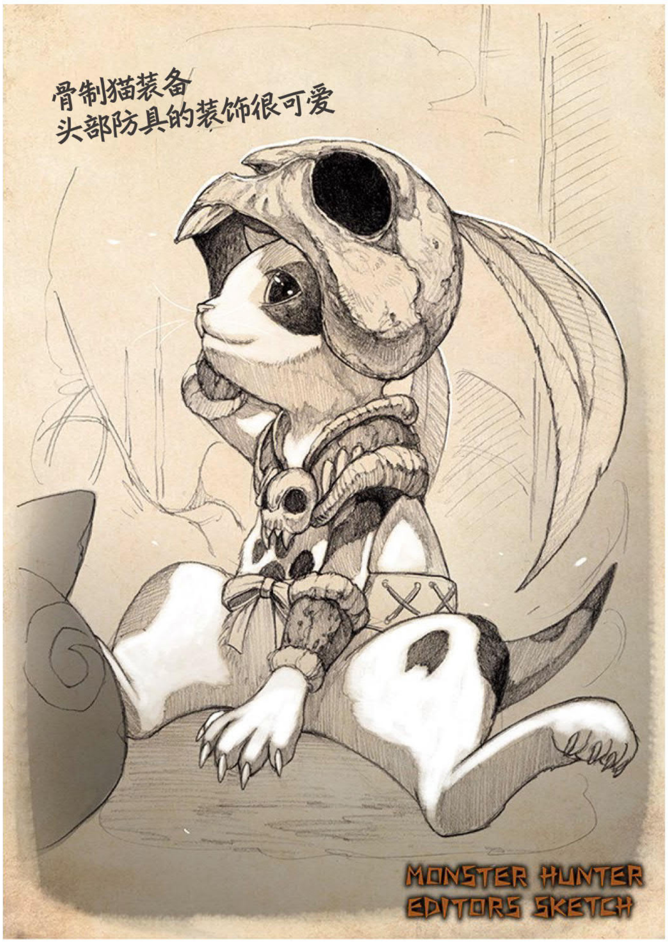




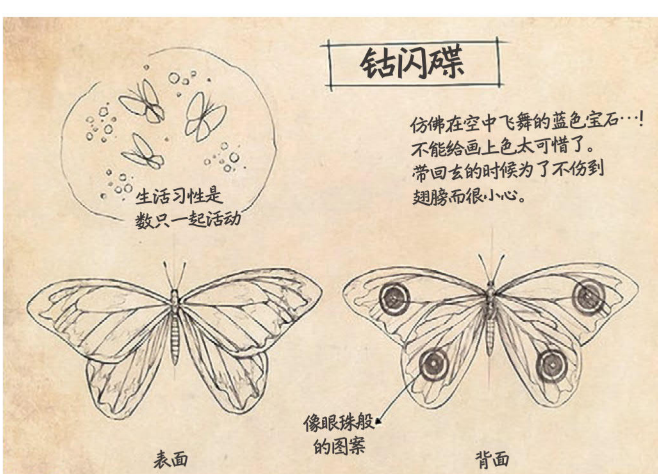




本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。







Vol.8



Vol.9

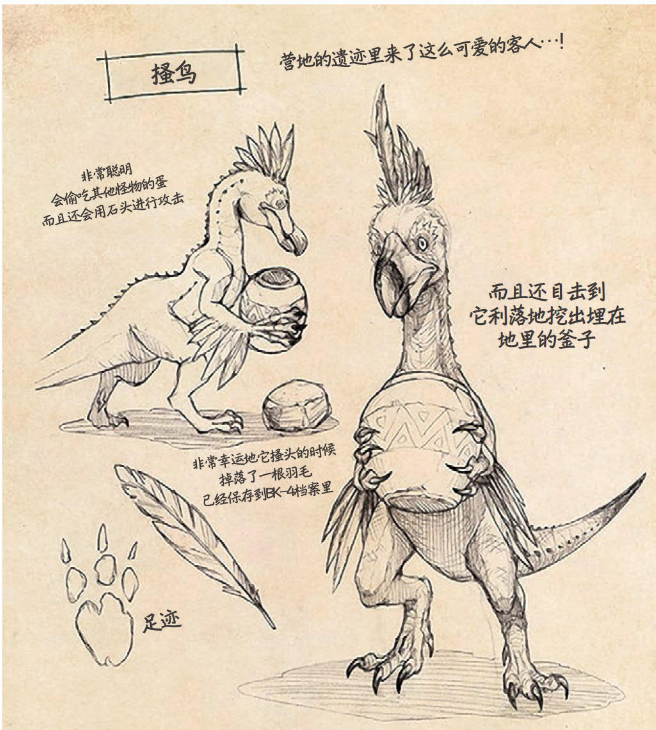


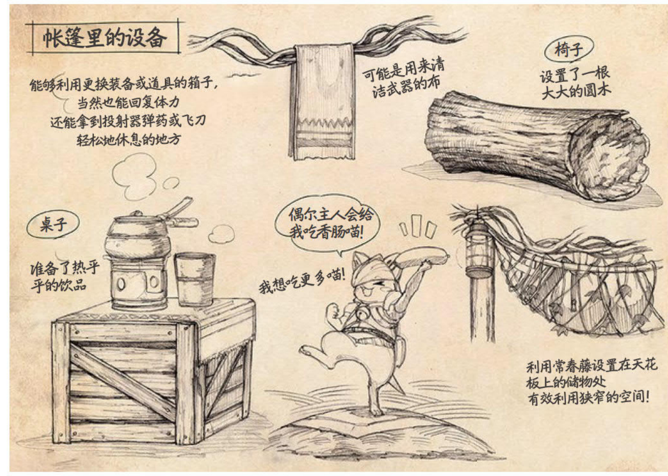


1 4
2
3

1
2

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

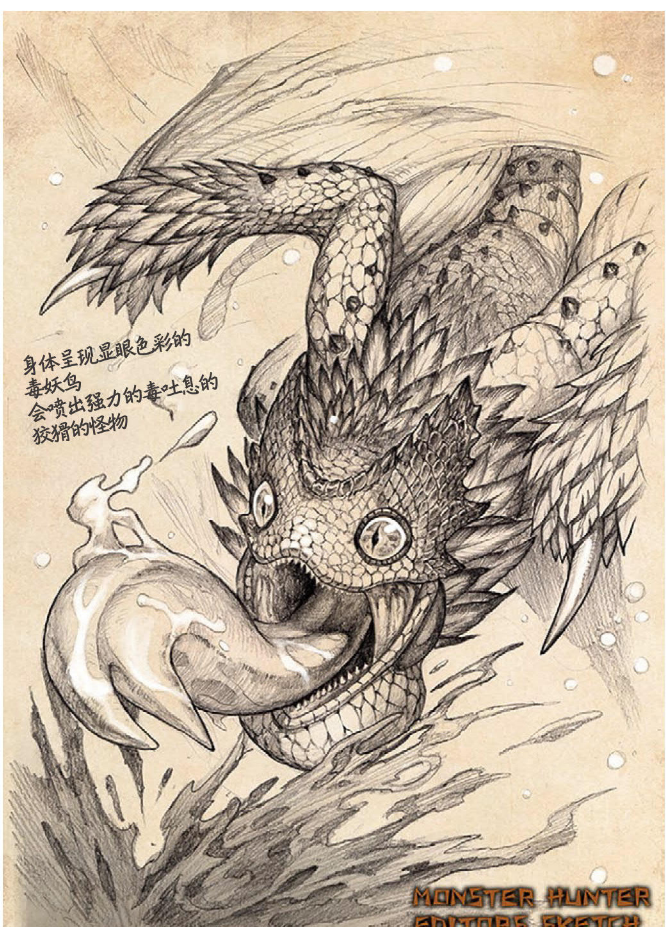




3 4

1 2 3

Vol.10







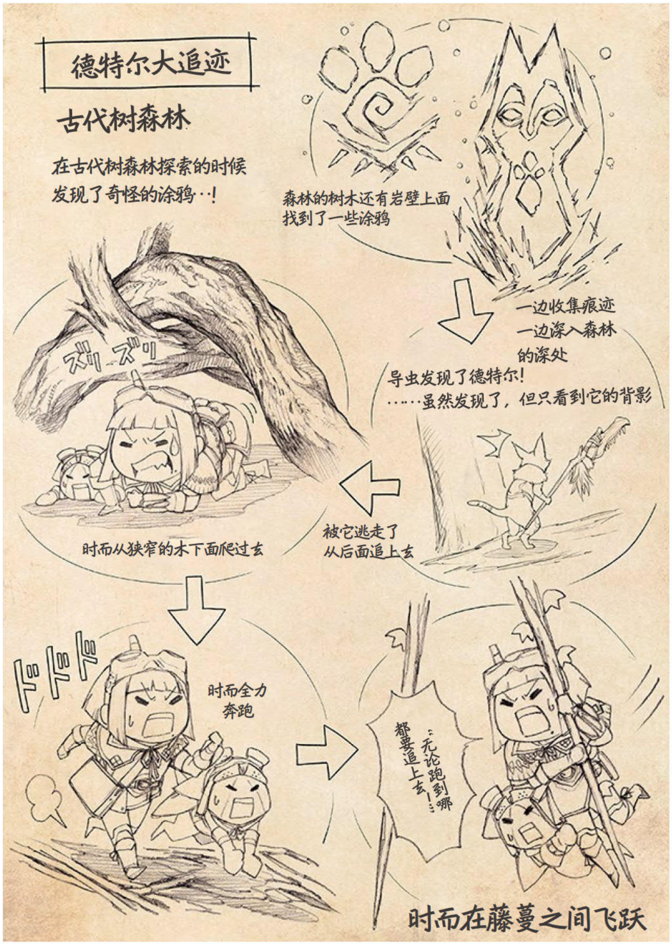
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

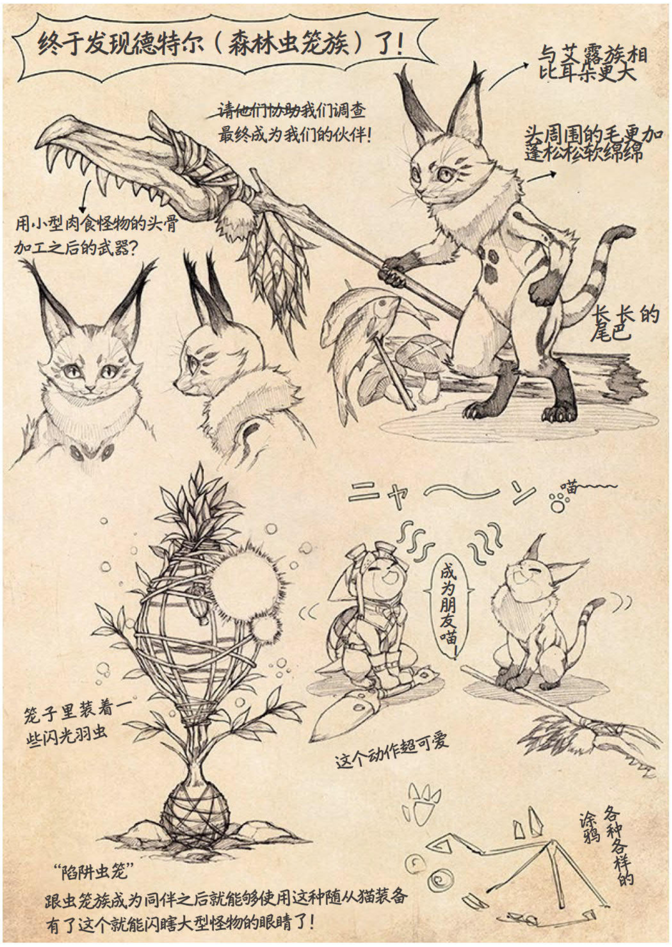
Vol.11

1

2 3





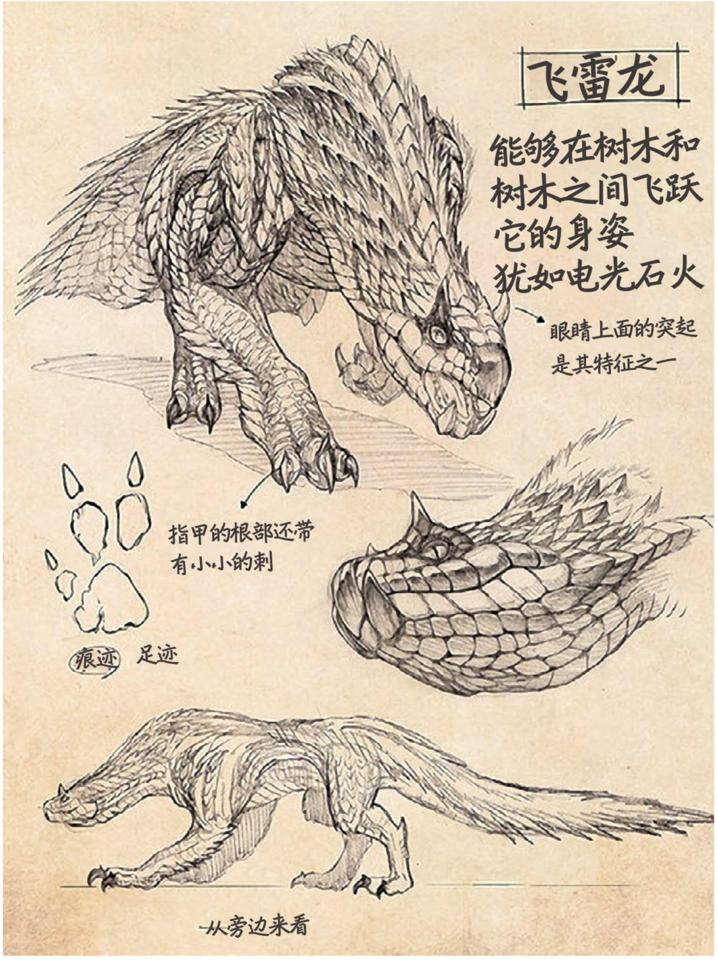


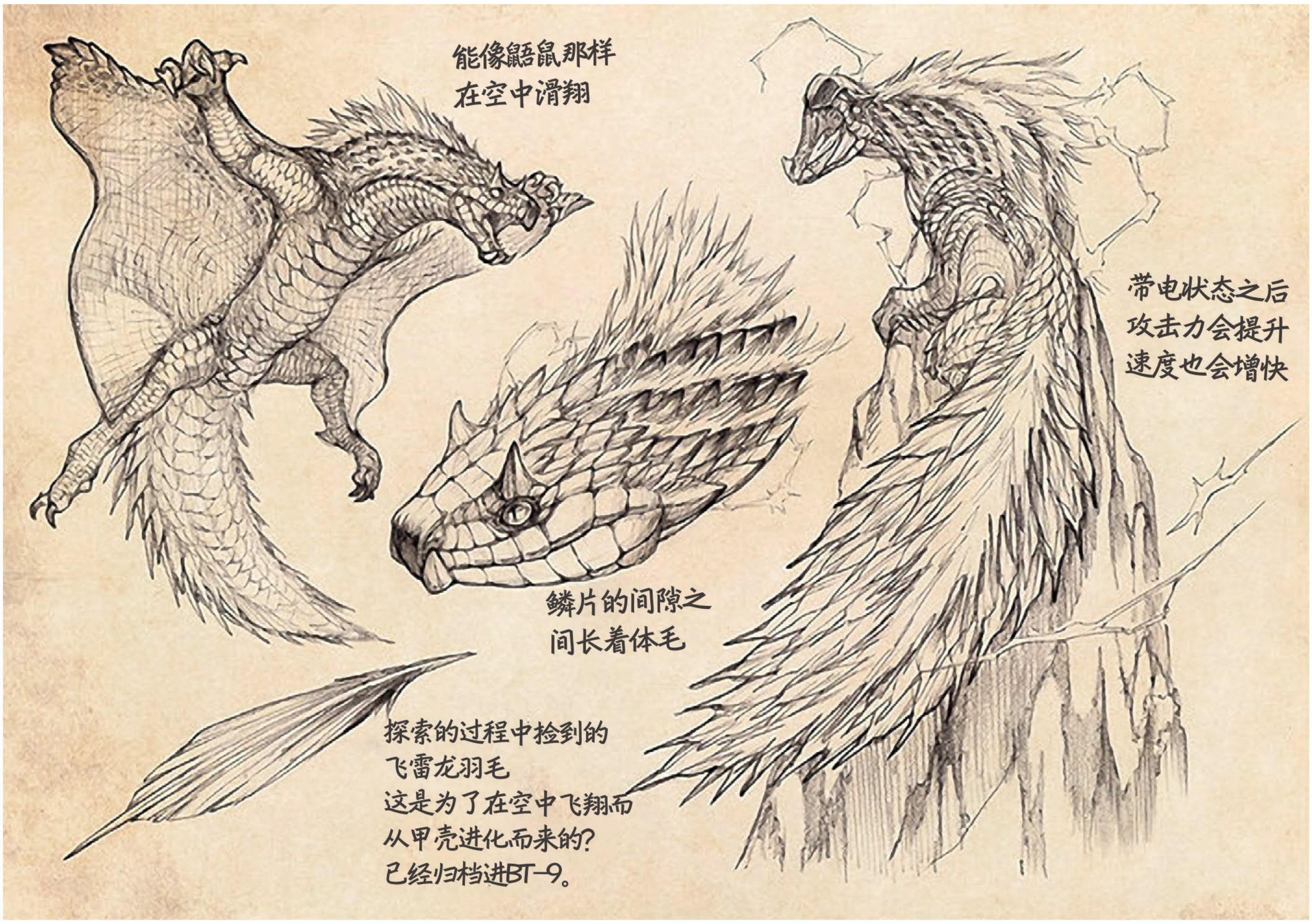
本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Vol.12



1 2
3





本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第六十七辑音乐收藏介绍



各位读者大人，又是几个月没见了，小编们在此期间也收集了不少好歌好曲，正准备推荐给大家。不过这次杂志出版，我们碰到了一点新情况，就是《游戏·人》的光盘制作周期因为一些不可抗力的问题，时间要比杂志早上不少，导致杂志都没开始制作，就得先压盘，这样一来编辑们推荐的音乐就赶不上光盘制作周期了。因为这个原因，本期音乐推荐，我们尝试了一种全新的推荐方式，那就是在目前国内主流的两个网络音乐播放平台上制作了本期推荐音乐的歌单，大家可以通过扫描二维码直接进入歌单收听音乐。而喜欢实体下载音乐的读者也不用担心，我们还为《游戏·人》光盘准备了和 GameHalo 一样的光盘内容下载途径，其中就包括了音乐推荐的内容，大家请关注我们的网站 VGTime 上发布的《游戏·人》第 67 辑上市贴，上面会写有下载地址。接下来，请欣赏本期我们为大家准备的精彩音乐吧！

序号	曲目	出自	演唱者
01	Bright Burning shout	TV动画《Fate Extra Last Encore》片头曲	西川贵教
02	月と花束	TV动画《Fate Extra Last Encore》片尾曲	さユり
03	GO CRY GO	TV动画《OVERLORD》第二季片头曲	OxT
04	Light Up My Life	游戏《战场女武神4》主题曲	仓木麻衣
05	Calling You	剧场版动画《BLAME!》主题曲	angela
06	Prologue -君の向こう側-	TV动画《苍穹之法芙娜 The Beyond》印象曲	angela
07	Lemon	日剧《非自然死亡》主题曲	米津玄师
08	月夜海	页游《舰队收藏》收录歌曲	谷边由美、藤田咲、山田悠希、内田秀
09	あがらない雨はないんだよ	游戏《秋之回忆8 无垢少女》主题曲	彩音
10	Now That This Old World Is Ending	游戏《孤岛惊魂5》使用曲	—
11	We Will Rise Again	游戏《孤岛惊魂5》主题曲	Meredith Godreau
12	Ready Player One Main Title	电影《头号玩家》使用曲	—
13	The Oasis	电影《头号玩家》使用曲	—
14	Jump	—	Van Halen
15	I Hate Myself For Loving You	—	Joan Jett and the Blackhearts

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

1 Bright Burning shout

作词：田渊智也　作曲：神前晓　演唱：西川贵教

“役者はいなくなった, once more? ”
惩りることなくWho am I? が钝く诱う
慈悲无きendless
名も无き孤独はどうしたって 埋まらないと突き付けられてる 儚いlandscape
谁もが理由を探しては どうしようもないまま 抗う术もないbad trip
さあ今、优劣无く生まれ落ちた愿いに価値はあるか?
目覚めるBright Burning Shout
无情すぎる世界でも声に出したその希望を真实に変えようか
导けBright Burning Shout
ほら生きたいと叫んでるから果てなき空を睨め
It's you 共に歩けるなら
运命の火はきっと灯る
“ヴェ-ルは暴かれた, once again? ”
问いかけだけが冷淡に响いている深层心理のdance hall
重ね续けた记忆の真伪も既い不明瞭なガラクタになりそうだけど
破灭も厌わない复讐と守りたいて溢れだす怒りchoose which
さあ今、信念を贯くため违いを见出せるか?
辉けBright Burning Shout
锖び付かない未来像が
见えなくでもその祈りが背中を押すだろう
信じたらBright Burning Shout
まだ生きたいと叫べるから
荒れ狂う进路を辿れ
谁もが理由を探しては どうしようもないまま 抗う术もないbad trip
さあ今、后悔无さその最后を迎えに行こうか
目覚めるBright Burning Shout
无情すぎる世界でも
声に出したその希望を真实に変えようか
目覚めるBright Burning Shout
无情すぎる世界でも
その祈りが価値を作る
信じてくれないか
突き进めBright Burning Shout
まだ生きたいと叫べるから
荒れ狂う进路を辿れ
It's you 共に辿り着こう
どんな未来が待っていたとしたって
信念の灯はきっと光る

“役者已经逝去，还要再尝试吗？”
未能惩前毖后，“我究竟是谁？”这个问题悄然诱惑着我
残酷无情，永无止境
这无名的孤独为何会毫无掩藏地置于眼前 虚幻的风景
人人都在探寻着理由 仍是束手无策 无法反抗的痛苦旅途
如今 不分优劣而诞生的愿望是否有其价值?
觉醒的Bright Burning Shout
即便这世界过于残酷无情 我们也要将呐喊出的希望变成真实
引导的Bright Burning Shout
你看呐喊着的正是“想要活下去”
凝视无止境的蓝天 同行的同伴注定是你
命运之火注定将被点亮
“面纱已被揭开，还愿尝试一次吗？”
不断质询着却仅能听到冷淡回响的深层心理的舞池
记忆持续重叠 其真伪早已变为一团混沌的废弃物
是不惜毁灭的复仇 或是为了守护而愤怒满溢 该选择哪个?
如今 为了贯彻信念 是否应找出其差异?
闪耀的Bright Burning Shout
哪怕看不到那永不锈蚀的未来
但那份祈愿依旧鼓舞支持着我们
坚信的Bright Burning Shout
仍然呐喊着“想活下去”
在狂风暴雨的前路上坚持追寻
人人都在探寻着理由 却仍是束手无策 无法反抗的痛苦旅途
如今 就让我们不留后悔地去迎接最后的结局吧
觉醒的Bright Burning Shout
即便这世界过于残酷无情
我们也要将呐喊出的希望变成真实
觉醒的Bright Burning Shout
即便这世界过于残酷无情
你能否相信那份祈祷会产生价值
高歌猛进的Bright Burning Shout
呐喊着的正是“仍想活下去”
在狂风暴雨的前路上追寻着
能够到达重点的话，必定是和你一起
不论是怎样的未来等待着我们
信念之灯定将闪耀





水无月 推荐

原作游戏质量和人气 +Type Moon 的 IP 号召力加持、再加上奈须きのこ剧本监修 + 新房昭之导演，作为 1 月新番中最受关注的作品之一，《Fate Extra Last Encore》似乎早早就被钦定了 1 月霸权的位置。然而因为复杂的世界观和不够友好的叙事节奏，本片并没有达到许多粉丝预期的热度，不过片头曲邀请到了“教主”西川贵教演唱还是相当出人意料，《Bright Burning shout》这首歌延续了教主激昂澎湃的快节奏风格，能够充分让人感受到热血沸腾，作为在灵子世界 SE.RA.PH 中爆发的这场圣杯战争的揭幕曲可谓再合适不过了。顺便一提，这首歌的单曲 CD 也是教主第一次以个人名义（即本名），而非 T.M.Revolution 名义推出的单曲。

2 月と花束

歌手：さユり　词：さユり　曲：さユり

花を焼べて 诗を焼べて
谁より険しく美しく
あの日の伤ももらった爱も
全て焼べて 光の方へ
深い森の中で私たちは
たった一人きりで生まれ
大切なものに出会う为歩き出す
止めることも系ぐこともできるこの日々を
潜り续けるのは君がいるからだ
迷いながら探していた ここにいる理由を
君が笑ってくれるのなら答えになるから
今日も生きるよ

花を焼べて 诗を焼べて
谁より険しく美しく
寄り添うとは违う手段で
つよくなろうと约束した
使い惯れた梦を离れ君は
たった一人きりで
本当の季节や色を知ってゆく为楫を切った
谁もが今降らしてるんだ 刻々と鼓动を
引き换えに作っているのは 世界 だ
甘えてきたんだ 误魔化してた
その实感が欲しいのに
私が私から逃げたまま手に入る世界なら



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

もう いらないよ
信じなければ伤付かないか?
进まなければ失くさないか?
それでも、
私は知りたい
进みたい
もう背けない
深い森の中を
私たちはただ小さい火で
灯し、导とし彷徨ってゆく
未知を割いて
止めることも系ぐこともできるこの日々を
潜り续けた先に君を描いた
迷いながら探していた ここに来た理由 など
作らなければないものだと やっとわかったから
今日も生きてゆくよ
今日を生きてゆくの
花を烧べて 诗を烧べて
远く飞ばせ
光の中へ

焚花入骨 焚歌为引
你的神情比谁都严峻而美丽
不论旧日之伤 以及所得之爱
焚尽一切 前往光明
我们独自一人
诞生于密林深处
为了邂逅重要之物而踏上旅途
在这段时间中 我之所以还未放弃生命 放弃希望
蛰伏潜行 只因世上有你
心怀迷惘却依然不懈地寻找着存在于此的理由
若你愿意绽放笑容 我便能得到想要的答案
今日我依然会努力继续生存下去
焚花入骨 焚歌为引
你的神情比谁都严峻而美丽
依靠相互依偎以外的方式 变得更加坚强
我们立下了这样的约定
舍弃了习以为常的梦想的你
孤身一人
为了寻找真正的季节与色彩而改变了航向
此时此刻所有人的时间和心跳都正被剥夺
以此为代价换来了“世界”
我们逃避现实 无所事事地度日
明明内心却无比渴望那份真实
若是靠着持续逃避自我而获得的世界
我并不再需要
不去相信就不会受伤吗?
不再前进就不会失去吗?
即便如此
我也想要了解
想要前进
我不会背过身逃避
在密林深处
微弱的火光照亮了我们的进路
我们凭此指引 彷徨而行
打破未知
在这段时间中 我本可以放弃生命 放弃希望
然而我却蛰伏潜行 只为在那目的地将你描绘
心怀迷惘寻找着奔赴此地的理由
终于知道了这个理由无需编造
因而今日我亦会坚强生存
焚花入骨 焚歌为引
使其高飞
飞入光明



水无月 推荐

通过《乱步奇谭》和《人渣的本愿》等作品的歌曲，网络翻唱歌手出身的酸欠少女さユり已经被众多 ACG 爱好者们熟悉。她声线极有爆发力和辨识度，并通过在演唱中插入入刻意的换气来塑造出一种无力却又不断挣扎的缺氧感，也正式其艺名“酸欠少女”的由来（日语中酸欠就是缺氧的意思）。而同时还能一手包办词曲，也体现了她自身在音乐方面全方位的才华。在以往的“《Fate》系列”动画中，片尾曲通常都是以叙事协奏曲风格来创作，而本次由她创作并演唱的《月と花束》，营造出的氛围与传统“《Fate》系列”动画截然不同，让人耳目一新，靠着极富感染力的歌词和曲调，听众们能够从中慢慢体会到主人公岸浪白野和英灵尼禄·克劳迪乌斯之间的牵绊和战斗的理由，并进一步解读出更多的，属于自己的答案。

3 GO CRY GO

作词：hotaru　作曲：大石昌良　演唱：OxT



O CRY GO
Where is the truths?
今无情一帯の世界で
Here is no truths
栄光もなく夺い合う
It’s like a party!
交错する者たちよ
突き进め果てるまで
胜者と败者どちらも
maybe something crazy
What can I belive?
そんな问いなんて
No one answer
すべてこの虚空の中消えてった
今はBREAK OUT BREAK OUT进めよ
CRY OUT CRY OUT
その意志を掲げて
さあもっとBREAK OUT BREAK OUT世界を
CRY OUT CRY OUT
切り开け迷っても
So we gatta just go crazy, crazy and mad
just go crazy now
dance, dance crazy, crazy and mad
幻想(ゆめ)か地狱か

GO CRY GO

Hey, are you kidding?
真实を追いかければ
迷い込む雾の奥
追う者は获物になり
you gonna be hunted
Who is liar?
そんな问いだって
Here is winner
胜者が答えになってゆくだけ
すべてBREAK UP BREAK UP坏して
BURN UP BURN UP
その声を响かせ
歪んだBREAK UP BREAK UP未来に
BURN UP BURN UP
希望などないとしても
暗い空の星に
届かないと知っても
ahこの两手を伸ばすだけ
叶わぬ希望を抱いて
今はBREAK OUT BREAK OUT进めよ
CRY OUT CRY OUT
その意志を掲げて
さあもっとBREAK OUT BREAK OUT世界を
CRY OUT CRY OUT
切り开け迷っても
So we gatta just go crazy, crazy and mad
just go crazy now
dance, dance crazy, crazy and mad
幻想(ゆめ)か地狱か
GO CRY GO

GO CRY GO
Where is the truths?
在如今这无情的世界中
Here is no truths
毫无荣光互相掠夺
It's like a party!
交错的人们啊
向前突进 直到殒命
无论胜者败者
maybe something crazy
What can I belive?
这种问题
No one answer
一切消失于虚空之中
现在 BREAK OUT BREAK OUT 前进
CRY OUT CRY OUT
高举此份意志
来吧更加 BREAK OUT BREAK OUT 将世界
CRY OUT CRY OUT
劈开 即便迷茫
So we gatta just go crazy, crazy and mad
just go crazy now
dance, dance crazy, crazy and mad
是幻想还是地狱
GO CRY GO

Hey,are you kidding?
如果你遵循事实
便不会陷入迷雾深处
当猎人成为了猎物
you gonna be hunted
Who is liar?
这个问题并没有答案
Here is winner
只有胜利者才能回答这个问题
将一切BREAK UP BREAK UP破坏
BURN UP BURN UP
让崩塌的声音再大一些
扭曲BREAK UP BREAK UP未来
BURN UP BURN UP
即便已经没有了希望
在黑暗的天空中
明知无法到达
我还是伸出了双手
拥抱着只有希望的愿望
现在 BREAK OUT BREAK OUT 前进
CRY OUT CRY OUT
高举此份意志
来吧更加 BREAK OUT BREAK OUT 将世界
CRY OUT CRY OUT
劈开 即便迷茫
So we gatta just go crazy, crazy and mad
just go crazy now
dance, dance crazy, crazy and mad
是幻想还是地狱
GO CRY GO

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



余烬 推荐

这首被网友们戏称为“头盖骨”的歌曲正是《OVERLORD》第二季的主题曲。与第一季的主题曲类似，摇滚风格的《GO CRY GO》同样非常耐听。第二集的剧情是通过描写普通人的挣扎与无力来凸显出主角一行的过于强大，因此这首主题曲的歌词也充满了无奈和无力，以及想要BURN UP和CRY OUT的决心。虽说今年的一份番群雄逐鹿，但《OVERLORD》的这首主题曲还是给观众们留下了深刻的印象。

4 Light Up My Life

作词：仓木麻衣　作曲：shilo　演唱：仓木麻衣

I don't know why... I see a hero in your eyes
本当は见えない未来（あした）にただあせっている
君の前では 强がりを言う 毎日だけれど

いつか见る 青い空に
重ねている みんなの梦
幸せになる为に そして 自由になる为に

Light Up My Life. Light Up My Sky
がむしゃらに生きて 今は君を守るから
All My Life 明日も変わらずに 笑っていて欲しい
Cause it's you Light Up My Life

I don't know why... I see a hero in your eyes
仆たちは今 不安に驱られて 足踏みをする
前に广がる 运命的な まだ见ぬ出逢いに

一生悬命生きる事も
精一杯 挑む事も
恐れずに进んで行けるよ 君がいるだけで

Light Up My Life. Light Up My Sky
光り射す大地へと 胸を張り歩き续けよう
All My Life この时その时を真剣に生きていく
Cause it's you Light Up My Life

试される勇气
风に舞い上がる初雪に
あの怀かしいふるさとの
风景が変わらないように
今热い想い胸に 明日への光りでありたい

Light Up My Life. Light Up My Sky
がむしゃらに生きて 今は君を守るから
All My Life 笑っていて欲しい
Cause it's you Light Up My Life

不知为何……我在你眼中看到了英雄
其实我正在为迷茫的未来而焦虑
虽然每天都在你面前说着逞强的话

曾几何时的青空之上
大家的梦想层叠往复
为了幸福，也为了自由

点亮我的生命，照亮我的天空
不顾一切地活着，只因要守护你
我的一生，希望能一直微笑，不会改变
只因你将我的生命点亮

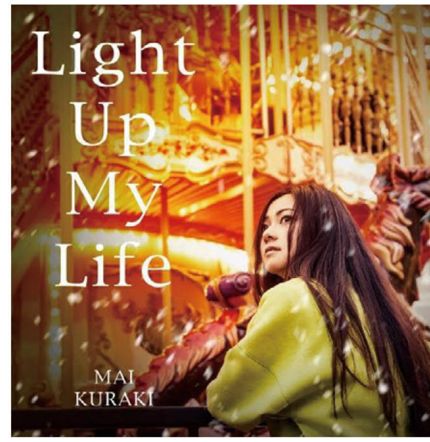
不知为何……我在你眼中看到了英雄
现在的我们在不安的驱使下止步不前
前方将展开命运般的邂逅

拼命努力地生存
竭尽全力去挑战
只要有你在，便能无所畏惧地前行

点亮我的生命，照亮我的天空
向着洒满阳光的大地，昂首阔步地继续前行
我的一生，每时每刻都要认真地活着
只因你将我的生命点亮

尝试的勇气如同随风飞舞的初雪
心中怀念的故乡风景从未改变
现在胸中的热切期待
是想成为明天的光芒

点亮我的生命，照亮我的天空
不顾一切地活着，只因要守护你
我的一生，希望能一直微笑
只因你将我的生命点亮





苍穹 推荐

《战场女武神4》的剧情主题是“战火中的青春”，主人公所在的E小队参与了深入敌方腹地的“北十字星作战”，在缺乏补给物资、严冬骤至的重重困难下仍坚持执行任务，直到几乎弹尽粮绝、面临敌人战车部队强攻的绝境中，才终于盼来了希望的曙光。游戏主题曲由仓木麻衣自己作词，所要表现的正是无论在怎样的逆境中都要发现一丝点亮生命的希望之光。仓木麻衣在阅读了本作的剧本后写下了这样的词句，仅仅是因为想要保护和希望相伴的人在身旁，就能让人鼓起奋力前进的勇气。

5 Calling You

作词：atsuko　作曲：atsuko　编曲：KATSU　演唱：angela



Just feel 哀史 I feel 痛み
No one knows it Hear me?　Hear me?
深渊に 响く fear……

Long time こんな I feel ひとり
そうね 悠远な位 I'm crying
Hear me?　Many tears

どこにある Where is the password?
Here?

I'm standing alone
I don't know why
I'm standing alone
I don't know why
Calling you Calling you

Just feel 永远 Do you feel anything?
If you remember that 始まりの日
Near here?

どこまでが Where is the same world?
Near here?

Can't you hear me?
Drift in this world
Can't you hear me?
Drift in this world
Calling you Calling you

I'm standing alone
I don't know why
I'm standing alone
I don't know why
Calling you Calling you Calling you

どこにある Where is the password?
Here?

Just feel 哀史 I feel 痛苦
No one knows it Hear me?　Hear me?
在深渊里 回响着 fear……

Long time 就这么 I feel 一个人
是啊 漫长至悠久 I'm crying
Hear me?　Many tears

在哪里 Where is the password?
Here?

I'm standing alone
I don't know why
I'm standing alone
I don't know why
Calling you Calling you

Just feel 永远 Do you feel anything?
If you remember that 开始的日子
Near here?

到哪里 Where is the same world?
Near here?

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

Can't you hear me?
Drift in this world
Can't you hear me?
Drift in this world
Calling you Calling you

I'm standing alone
I don't know why
I'm standing alone
I don't know why
Calling you Calling you Calling you

在哪里 Where is the password?
Here?



近几年基本只要是题材比较严肃的 SF 作品主题曲基本都是 angela 或者石川智晶这些从“平井脸”活跃时代开始闯出名声的歌手来演唱，而《Calling You》便是 angela 又一首 SF 题材主题曲。比较罕见的就是这次作曲为主唱 atsuko 一个人负责，通常情况下为 SF 向作品作曲的时候都是由 angela 的两个成员 atsuko 和 KATSU 共同担任作曲，可以算得上是两人的一次新尝试吧。也许是作曲阵容变化了的缘故，《Calling You》少了几分以往的激烈节奏，多了几分空灵的沉重。

6 Prologue －君の向こう側－

作词：atsuko　作曲：atsuko　编曲：KATSU　演唱：angela

世界はまたはぐれて 无常の地の向こうで
どうか一つの理解を
夺われた果実には 希望の种を见出し
決して飲まれることなかれ

生存する今なんて 刹那の悲鸣を抱いて
共存する意味なんて 苦渋の牺牲をはらって

满たされた记忆のPlace
终わらない花が咲く乐园……

何故に人は 过ちさえ 繰り返す宿命
无の欠片も 再びの学びを得るまでは

生存する今なんて 刹那の悲鸣を抱いて
共存する意味なんて 苦渋の牺牲をはらって

時は刻み続けて
とめどない成长に 決して乱されることなかれ
生まれしものに爱を 导くための调べ
共に奏でるその日まで

生存する今なんて 刹那の悲鸣を抱いて
共存する意味なんて 苦渋の牺牲をはらって

满たされた记忆のPlace
终わらない花が咲く乐园……

どうか君に伝えてほしい 今までのことを……
君が還るその日まで 閉ざしたままだから

何故に人は 过ちさえ 繰り返す宿命
无の欠片も 再びの学びを得るまでは

世界又偏离轨道 前往变幻无常之地
恳求付出一份理解
从被剥夺的果实里 发掘出希望之种
绝不会有被吞没的可能

哪怕是在生存着的当下 都拥抱着刹那的哀鸣
哪怕是共存的意义之中 都付出着苦涩的牺牲

被充实着的记忆的空间里
是盛开着不会枯萎的花朵的乐园……

为何人会身处 连过错 都要重复的宿命中
直到无的碎片 再次学成之时

哪怕是在生存着的当下 都拥抱着刹那的哀鸣
哪怕是共存的意义之中 都付出着苦涩的牺牲

时间在继续铭刻着
在不会停下的成长里 绝不会有被扰乱的可能
那是将诞生之物 向爱引导的路标
直到共同奏响的那一天为止

哪怕是在生存着的当下 都拥抱着刹那的哀鸣
哪怕是共存的意义之中 都付出着苦涩的牺牲

被充实着的记忆的空间里
是盛开着不会枯萎的花朵的乐园……

恳求向你传达 至今为止的事……
因为直到你归来的那一天 我都一直紧紧封闭着

为何人会身处 连过错 都要重复的宿命中
直到无的碎片 再次学成之时





和《Calling You》收录在同一张专辑《Beyond》里的这首曲子同样也是 atsuko 单独担任作曲的曲目。一般来说提到《苍穹之法芙娜》的音乐首先想到的必定是 angela，14 年前一首《Shangri-La》打响了 angela 的名声，期间一直为《苍穹之法芙娜》的各部作品制作出质量优良的歌曲。这首《Prologue - 君の向こう側 -》则是最新作《苍穹之法芙娜 The Beyond》的印象曲。这部分别在 2017 年 1 月和 12 月各放了一个预告片的动画至今为止都没公开是 TV 动画还是剧场版动画。《苍穹之法芙娜》的主旨无外乎生死、共存、祝福与痛苦，这首歌也依然是围绕着这些主旨来创作的，而熟悉作品的粉丝还能从歌词中获得一些信息。在此只希望能够在今年年内看到新的预告片和公开放送（或者上映）时间。

7 Lemon

作词：米津玄师　作曲：米津玄师　演唱：米津玄师

梦ならばどれほどよかったでしょう
未だにあなたのことを梦にみる

忘れた物を取りに归るように
古びた思い出の埃を払う

戻らない幸せがあることを
最后にあなたが教えてくれた

言えずに隠してた昏い过去も
あなたがいなきゃ永远に昏いまま

きっともうこれ以上 伤つくことなど
ありはしないとわかっている

あの日の悲しみさえ
あの日の苦しみさえ
そのすべてを爱してた あなたとともに

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

胸に残り离れない
苦いレモンの匂い
雨が降り止むまでは归れない
今でもあなたはわたしの光

暗闇であなたの背をなぞった
その轮郭を鲜明に覚えている

受け止めきれないものと出会うたび
溢れてやまないのは泪だけ

何をしていたの
何を见ていたの
わたしの知らない横颜で

どこかであなたが今
わたしと同じ様な
泪にくれ 淋しさの中にいるなら
わたしのことなどどうか 忘れてください
そんなことを心から愿うほどに
今でもあなたはわたしの光

自分が思うより 恋をしていたあなたに
あれから思うように 息ができない

あんなに侧にいたのにまるで嘘みたい
とても忘れられないそれだけが确か

あの日の悲しみさえ
あの日の苦しみさえ
その全てを爱してたあなたと共に

胸に残り离れない
苦いレモンの匂い
雨が降り止むまでは归れない
切り分けた果実の片方の様に
今でもあなたはわたしの光

如果是梦那该多么美好啊
还可以在梦里看到你

像是为了拿忘记的东西而返回一样
拂去掩盖记忆的灰尘

世间有回不来的幸福这件事
是你最后教会我的

未曾对人提及的被隐藏的黑暗过去
如果没有你，将永远沉睡于黑暗中

比这更伤人的事情
我知道再也不可能存在

那一天的悲伤也好
那一天的痛苦也好
连同深爱这这一切的你

残留在心中久久不离
苦柠檬的香气
雨停为止都无法回去
你依然是我的光

黑暗中描绘着你的背影
那轮廓记忆犹新

每当遇到无法承受的痛苦时
只能不停流眼泪而已

你在做什么呢
你在看着什么呢
脸上浮现着我未曾见过的神情

你现在在哪
是和我一样的
以泪洗面寂寞生活的话
请把我的一切全部忘掉吧
这是我发自内心深处的唯一祈愿
你现在依然是我的光

我远比自己认为地 要深爱着你
从那以后无法随心所欲地呼吸

明明曾经如此亲密相伴 如今却如梦一场
但有一点敢确定的是我忘不了你

那一天的悲伤也好
那一天的痛苦也好
连同深爱这这一切的你

残留在心中久久不离
苦柠檬的香气
雨停为止都无法回去
如同切开的果实的一面那样
至今为止你依然是我的光





日剧《非自然死亡》是一部围绕着“死亡”而展开的故事，米津玄师在创作这首主题曲时也恰好经历了身边亲人的离世，这对他的创作产生了巨大的影响。原本制作方希望他能创作出一首传达出“温柔地包围着受伤的人”的歌曲，但结果却是歌曲中充斥着失去重要之人的难过与失落，与明快的节奏形成鲜明的对比，仿佛是在用起舞般的节奏感去描绘出人类的死亡。

8 月夜海

作词：不明　作曲：大越香里　演唱：谷边由美、藤田咲、山田悠希、内田秀

二人で歩いた道
出会いの秋がまた来るね
照らした月の影
涼やかに优しくて

この空を この海を ずっと续くって
初めての時私そう思ってた
だけどすべては消えてゆくのね
それでも月は共にあるの そうよ

あなたと过ごした季节
静かに胸で光ってる
笑ったね 悩んだね
一绪にね いっぱい駆けたよね

私たち描いた轨跡
新しい海届くかな
笑ったね 泣いたよね
忘れない 忘れない 时间

あなたと目指した优しい未来
きっと信じてる
宵のうち 夏の夜
時が満ちすべてが消えゆく前に
夜风散る花の中で
あなたと月を见上げてる
笑ったね 泣いたよね
大切な 大切な 记忆
忘れない 忘れない ずっと

两人一同走过的小路
相逢的那个秋天又要来到
月亮照下来的光
如此清爽 如此柔和

这片夜空 这片大海 一望无际
刚开始时 我曾这么想
然而一切都将消散
即便如此 明月也会与我们同在 对吧

与你共度的季节
在心中静静地发光
欢笑也好 烦恼也好
我们都一起奋勇前行

我们描绘出的轨迹
能否抵达新的海域呢
欢笑也好 泪水也好
不会忘记 不会忘记 这些时光

与你共同追求的美好未来
我从来都深信不疑
在清晨 在夏夜
在一切都将消散的时候到来之前
在夜风里飞散的花瓣之中
我与你一道望着头上的明月
欢笑也好 泪水也好
都是最珍贵 最珍贵的记忆
不会忘记 不会忘记 直到永远



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



纱迦 推荐

2013 年春天诞生的《舰队收藏》至今已经步入了第 5 个年头，在 2017 年末官方已经宣布游戏将在 2018 年内进入二期，由过去的 FLASH 全面转向 HTML5。在这种背景下，2018 年冬活成为了一期最后的活动。在此次活动击破最终海域的 BOSS 后，玩家就会听到这首《月夜海》，因此完全可以说它是游戏一期的 ENDING SONG。

其实《月夜海》早在 2017 年 9 月就已经登场，玩家可以在游戏中通过点唱的方式来倾听。不过官方为《月夜海》设计了多个版本，我们收录的是秋刀鱼祭四人组的版本，而一期最后的版本是秋月级舰娘们的合唱。这首歌事实上也的确是为秋月级量身定做的，歌词中出现了全部秋月级舰船的名字，而且是按顺序出现的，它们分别是秋月、照月、凉月、初月、新月、若月、霜月、冬月、春月、宵月、夏月、满月、花月。当然在我们收录的版本中还没有若月和霜月，但在官方公布的未来推出的完整版歌词中是存在的。值得一提的是目前游戏 5 年只实装了前 4 位舰娘，看来二期至少还能再战 11.25 年？（笑）

9 あがらない雨はないんだよ

作词：志仓千代丸　作曲：志仓千代丸　演唱：彩音

未来はきっと自由なんだ
吹き抜ける风よりも どこまでも
ノートの隅 描ききれぬ
梦よりもっとリアルな梦

「あがらない雨はないんだよ」なんて
忘れるハズもない あの优しい嘘も
一绪に过ごした 大切な日々は
二度と戻らないけど

あふれだす 眩しい場面が
とめどなく繰り返すよ
悲しみの泪も 喜びの泪も
その全部が あなただった
いつかまた 会えるその日も
時はまだ 止まったままで
想い出の全てが 今の仆だから
ノートの隅に記すんだ

间違いなんてどこにもなく
全てはあの未来に续いてる
もし心が 曇ってきても
全ては价值观次第の空

好きの意味を问い 爱に変わってく
幼い気持ちに 伪りは无かった
ふたり駆け抜けた 想い出全てが
消えたりしないように

ありがとう この気持ちより
送りたい言葉がなくて
泣いてないフリとか 笑い过ぎた夜も
その全ては 色褪せない
時がまた 巻き戻っても
なにもかも 同じでいい
この瞳に映した 君との记录は
疑いもなく爱だよ

あふれだす 眩しい場面が
とめどなく繰り返すよ
悲しみの泪も 喜びの泪も
その全部が あなただった
いつかまた 会えるその日も
時はまだ 止まったままで
想い出の全てが 今の仆だから
ノートの隅に記すんだ

未来一定是无比自由的
和天空中吹过的风一般自由自在
在笔记本的一角，是如此描绘着的
比梦更加真实

“没有不会停下的雨”
不会忘怀的那个温柔的谎言
然而再也回不去了
那些与你共同度过的、最重要的日子

满溢出来的炫目场面
无止境地开始循环往返
悲伤的眼泪也好，喜悦的眼泪也好
全都是为你而流
不知与你再会的那天
时间是否也会再次停止吧
所有的回忆成就了现在的我
在笔记本的一角，是如此描绘着的

没有任何办法地
所有的一切都是为了延续到那个未来
如果心中埋上了一层阴霾
也只是因为价值观的不同而已

你问我喜欢的含义，那是爱的另一种说法
纯真的感情不会作假
两个人一起度过的回忆
祈祷着永不消失

谢谢你，
再没有比起这份感情更想要传达给你的话语
那些忍住不哭的样子，在欢笑中度过的夜晚
全都不会褪色
即使时光倒流
所有的一切都不会改变
眼中映照着与你在一起时的样子
毫无疑问这就是爱啊

满溢出来的炫目场面
无止境地开始循环往返
悲伤的眼泪也好，喜悦的眼泪也好
全都是为你而流
不知与你再会的那天
时间是否也会再次停止吧
所有的回忆成就了现在的我
在笔记本的一角，是如此描绘着的





北山杉 推荐

这首歌曲来自《秋之回忆 8 无垢少女》，由 5PB. 的社长志仓千代丸亲自谱曲和作词，为“《秋之回忆》系列”演唱过众多主题曲的歌手彩音演唱。这是一首在平静中蕴含着无穷力量的歌曲，作为系列最后一部作品的 ED，当玩家打通 Heavy Side 最后的真相时，恰好响起的旋律在舒缓了玩家紧张心弦的同时，也带来了更为深刻的感染力。正如歌名所说的那样，没有不会停下的雨，作为玩家的我们，在听到这首歌里蕴藏着的对过去的回忆以及对未来的期盼时，不知是否能够生出那么一点勇气，在沉重的现实里继续前行呢？

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

10 Now That This Old World Is Ending

作曲：Dan Romer

11 We Will Rise Again

作词：Dan Romer　作曲：Dan Romer　演唱：Meredith Godreau

In the west shall rise
A sinister creed
The rich will get what they want
The poor will lose what they need
The devil knows our fears
He told all his friends
They block the sun with their lies
As darkness descends

Oh Lord The Great Collapse
Won't be our end
When the world falls into the flames
We Will Rise Again
We Will Rise Again

Let the wars begin
We'll keep our pistols near
Our neighbors frail and thin
As they disappear
Let the chaos come
Let our houses freeze
The lights will all go out
But we'll finally Seeeeeee

Oh Lord The Great Collapse
Won't be our end
When the world falls into the flames
We Will Rise Again
We Will Rise Again

When the sky has cleared
And the storm has passed
We'll walk arm in arm
Down our promised path
We'll watch the sun come up
From its bed of black
We'll enter Eden's Garden
And never look baaaaaaaack

Oh Lord The Great Collapse
Won't be our end
When the world falls into the flames
We Will Rise Again
We Will Rise Again



西方将会崛起
罪人的信条
富人会得到他们想要的
穷人却失去他们需要的
恶魔知晓我们的恐惧
并将其告诉给他的盟友
他们用谎言遮蔽太阳
黑暗随之降临

主啊 大崩坏
不会是我们的末日
当世界化为灰烬
我们将重新崛起
我们将重新崛起

让战争开始吧
我们把手枪放在手边
我们的邻居开始变得脆弱
慢慢消失
就让混乱降临吧
冰封我们的房屋
灯光开始熄灭
我们却终于能看清

主啊 大崩坏
不会是我们的末日
当世界化为灰烬
我们将重新崛起
我们将重新崛起

当天空放晴
风暴停息
我们会肩并肩
走在信仰之道
我们会目睹太阳再次升起
从焦黑的大地上
我们会穿过伊甸之园
一往无前

主啊 大崩坏
不会是我们的末日
当世界化为灰烬
我们将重新崛起
我们将重新崛起



三日月 推荐

今年年初发售的《孤岛惊魂 5》成为了育碧史上最成功的游戏之一，首周全球销量超过 500 万份。除了过硬的游戏素质外，音乐也给各位玩家留下了深刻印象，甚至称之为本作最大亮点之一也不为过。

负责《Now That This Old World Is Ending》作曲的是 Dan Romer，玩家可能会对这个名字比较陌生，毕竟《孤岛惊魂 5》也是他第一次为游戏作曲。作为一个作曲家，他之前大多为一些电影作曲，曾获得四次奥斯卡提名，并在 2015 年获得了格莱美奖。本作大部分音乐采用了乡村音乐以及唱诗班的风格，非常符合游戏的故事背景以及所要面对的敌人身分：名为“伊甸之门”的邪教组织。

《We Will Rise Again》会在玩家通关“真结局”后播放，也算是本作的主题曲之一。在美国女歌手 Meredith Godreau 的演绎下，歌曲本身的旋律非常动听，歌词间却透露出邪教组织特有的疯狂和执着：他们坚信着世界末日会降临，只有加入他们方能得到拯救，玩家则是阻止他们获得救赎的“罪人”。而到底谁才是真正的罪人，这个问题想必各位玩家在游戏中听到这首歌的时候，心里早已经有了自己的答案。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

12 Ready Player One Main Title
作曲：Alan Silvestri

13 The Oasis
作曲：Alan Silvestri

14 Jump
作曲：Eddie Van Halen　作词：David Lee Roth　演唱：Van Halen

I get up
and nothing gets me down.

You got it tough
I've seen the toughest around.

And I know
baby, just how you feel.
You've got to roll with the punches to get to what's real

Oh can't you see me standing here,
I've got my back against the record machine
I ain't the worst that you've seen.
Oh can't you see what I mean ?

Might as well jump. Jump !
Might as well jump.
Go ahead, jump. Jump !
Go ahead, jump.

Aaa-ohh Hey you ! How said that ?
Baby how you been ?

You say you don't know, you won't know
until we begin.

Well can't you see me standing here,
I've got my back against the record machine
I ain't the worst that you've seen.
Oh can't you see what I mean ?

Might as well jump. Jump !
Go ahead, jump.
Might as well jump. Jump !
Go ahead, jump.
Jump !

Might as well jump. Jump !
Go ahead, jump.
Get it and jump. Jump !
Go ahead, jump
Jump !
Jump !

我起床了
没什么让我觉得沮丧

你觉得生活艰难
我曾经见识过更艰难的

我知道
宝贝 那只是你的感觉
你得亲身体验去感受什么是真实

噢 难道你没看见我站在这儿吗
我背靠着录音机
我肯定不是你见过的最糟糕的人
噢 你不懂我的意思吗

不妨跳出来 跳出来!
不妨跳出来
继续啊 跳啊 跳出来!
继续啊 跳出来!

啊 噢 嘿你! 怎么说来着
宝贝 怎么做来着

你说你一无所知 你不会了解
直到我们开始

好吧 难道你没看见我站在这儿吗
我背靠着录音机
我肯定不是你见过的最糟糕的人
噢 你不懂我的意思吗

不妨跳出来 跳出来!
继续啊 跳出来!
不妨跳出来 跳出来!
继续啊 跳出来!
跳!

不妨跳出来 跳出来!
继续啊 跳出来!
明白这点就跳吧 跳出来!
继续啊 跳出来!
跳出来!
跳出来!



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

15 I Hate Myself For Loving You

作曲：Desmond Child、Joan Jett　作词：Desmond Child、Kenny Laguna　演唱：Joan Jett and the Blackhearts

Midnight, gettin' uptight
Where are you?
You said you'd meet me, now it's quarter to two
I know I'm hangin' but I'm still wantin' you
Hey, Jack- it's a fact they're talkin' in town
I turn my back and you're messin' around
I'm not really jealous- don't like lookin' like a clown

I think of you every night and day
You took my heart and you took my pride away...

I hate myself for loving you
Can't break free from the things that you do
I wanna walk but I run back to you
That's why I hate myself for lovin' you

Daylight spent the night without you
But I've been dreamin' 'bout the lovin' you do
I won't be as angry 'bout the hell you put me through

Hey man bet you can treat me right
You just don't know what you was missin' last night
I wanna see your face and say forget it just from spite

I think of you every night and day-
You took my heart and you took my pride away...

I hate myself for loving you
Can't break free from the things that you do
I wanna walk but I run back to you
That's why I hate myself for lovin' you

I think of you every night and day
You took my heart and you took my pride away...

I hate myself for loving you
Can't break free from the things that you do
I wanna walk but I run back to you
That's why I hate myself for lovin' you

I hate myself for loving you
Can't break free from the things that you do
I wanna walk but I run back to you
That's why I hate myself for lovin' you

I hate myself....for loving you
I hate myself....for loving you
I hate myself....for loving you
I hate myself....for loving you
I hate myself....for loving you

午夜时分 气氛正好而你在哪里?
你说会来找我 但此时此刻已经一点四十五分
我明白自己犹豫不决 但我依然需要你
嘿 杰克 人们真的议论纷纷
我置若罔闻 你却越闹越大
我不是真的吃醋 只是不想被人当小丑看待

我日日夜夜都想着你
你带走了我的心 然后又夺走了我的尊严

我恨自己爱上了你
无法从你的所作所为中泰然自若
我曾经离开 却又回到你身边
那就是我恨自己爱上了你的原因

白天了 我没有你而过了一晚
但我一直梦想着你的爱
你对我那么糟 但我已经没那么生气了

嗨 老兄 我打赌你会对我好
你只是不清楚昨晚错过了什么
我想看看你 告诉你忘掉这些不愉快

我日日夜夜都想着你
你带走了我的心 然后又夺走了我的尊严

那就是我恨自己爱上了你的原因
无法从你的所作所为中泰然自若
我曾经离开 却又回到你身边
那就是我恨自己爱上了你的原因

我日日夜夜都想着你
你带走了我的心 然后又夺走了我的尊严

我恨自己爱上了你
无法从你的所作所为中泰然自若
我曾经离开 却又回到你身边
那就是我恨自己爱上了你的原因

我恨自己爱上了你
无法从你的所作所为中泰然自若
我曾经离开 却又回到你身边
那就是我恨自己爱上了你的原因

我恨自己爱上了你
我恨自己爱上了你
我恨自己爱上了你
我恨自己爱上了你
我真的恨自己爱上了你



稀饭 推荐

《头号玩家》或许不是最好的游戏主题电影，但肯定是其中的佼佼者，作为导演的斯蒂芬·斯皮尔伯格叙事技巧高明，而创造电影中那个绿洲世界的CG技术也极其高明，所以哪怕这部影片的本质上并非是完全为了玩家而创造，我们却仍然能够从中获得超出原作者设想的乐趣。

本次音乐推荐，我个人把音乐分成了两部分，第一部分是来自于电影本身的作曲家——两次获得奥斯卡金像奖的作曲家艾伦·西尔韦斯特里为本作创作的原声音乐《Ready Player One Main Title》和《The Oasis》，前者是定下电影基调的主题曲，充满了斯导的作品里最常见的温情气息，悠扬的提琴和大号主旋律点出了作品的主题，而后者则是主角韦德首次带观众们进入到绿洲的虚拟世界时搭配的背景音乐，铃铛与和声合唱不但点出了绿洲这个名字的异域感，也把虚拟世界当中的神秘和宏大展现得淋漓尽致，最后的那一段在激昂的音乐当中休止，恰恰点出了故事才刚刚开始，精彩的剧情即将展开。

第二部分则是片子当中使用过的流行音乐，个人选择了其中最有代表性的两首，第一首是已经被各种电影在高潮段落用烂了，却仍然经典得无可比拟的《Jump》，这首由美国重金属乐队范·海伦在1984年创作的经典歌曲不但是他们的乐队生涯巅峰之作，也是在流行乐界不朽的经典，那辨识度极高的开头前奏充满了动感，有着一股能够超越时代调动起聆听者热情的奇特力量，用来当作绿洲中的玩家们向末日之塔进军时的背景音乐，简直再合适不过了。第二首则是摇滚领域的经典之作《I Hate Myself For Loving You》，在1988年面世时，便被认为是颠覆摇滚领域阳刚气过重的神曲，作为演唱者的Joan Jett也因此一举成名，用于作为电影开场阶段首个高潮的飙车阶段配乐，除了是用于凸显这个桥段的精彩和高节奏，也是为了强调作为女主角的阿尔忒密丝那强烈的气场和个性，以及她和主角帕西法尔之间那不打不相识的关系，更是为两人之后的关系发展，作出了暗示。

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。

热片进行时

2017 年 10 月 -2018 年 3 月热映电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





银翼杀手 2049

Blade Runner 2049

当艺术创造者的审美能力远远高出同时代观众平均水准的时候，他们就很容易创造出被时代低估的作品。

1982 年，在当时的人们不知“赛博朋克”为何物的时候，一部充满着阴暗与潮湿气息的《银翼杀手》在悄然中出现，也很快在黯然中退场。在经过了漫长时光的洗礼之后，后人才逐渐认识到它的价值所在，随后出现了许多以“科技进步之下人的异化”为主题的影视和游戏作品，进一步解构着菲利普·迪克原著所闪耀的思想火花。

也许是因为《银翼杀手》的精神继承者实在是太多太多，也许是为了避免重蹈原作“被低估”的历史覆辙，续集的信息量不算太大，也摒弃了宏大的叙事，甚至没有产生任何的新思想，力求让每一个观众都能看懂。在《边境三部曲》导演维伦纽瓦的演绎下，即便是简单的故事，照样充满了宗教般的肃穆、宏大、缓慢和沉重感。

一句话，这不是一部需要 20 年时间去解读的续集，但却可以让你在二十年之后对自己的孙子这样吹嘘：“这电影当年爷爷我可是去电影院看过的！”

上映日期：2017-10-27(中国大陆) / 2017-10-06(美国)
拍摄成本：1.68亿美元
票房：2.59亿美元
IMDB评分：8.1



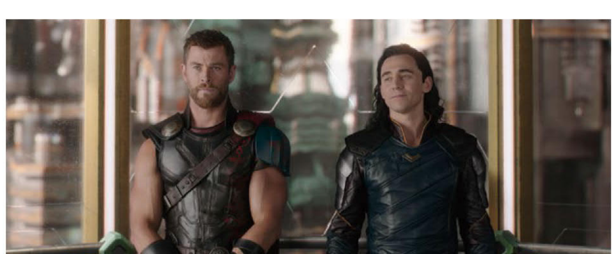
雷神 3 诸神黄昏

Thor: Ragnarok

漫威在大银幕上吊打 DC 的局面，已是既定事实。一般认为，漫威电影节奏明快、氛围喜感、老梗频出，这种风格相对 DC 的黑暗阴郁气质更符合大众口味。隔壁家惟一票房炸裂过的《神奇女侠》，其实也是靠抄漫威风才扳回一城的。

然而，这种“讲段子，卖卖腐，丢彩蛋，胡打一通”的套路用多了，观众也着实有些反胃。此前的“美队 3”原本拥有着严肃而沉重的主题，结果被套路化成了那般模样。现在，讲述锤哥带领北欧众神合力阻止诸神之黄昏末日来临的《雷神 3》，也不可避免地沦为了“诸神大狂欢”，原著迷们的意见自然很大。

继第一部《爸爸，再爱我一次》、第二部《哥哥，再爱我一次》之后，这部狗血神界家庭伦理片的第三集，自然沦为了《姐姐，再爱我一次》。始终笑对惨剧的锤哥，让人怀疑是不是在人界混多了，神也会染上精神分裂症。



上映日期：2017-11-03(美国/中国大陆) / 2017-10-24(英国)
拍摄成本：1.8亿美元 **票房：**8.54亿万美元
IMDB评分：7.9

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



英伦对决

The Foreigner

尽管大哥在中国大陆和香港地区的网络语境下充满争议，但《英伦对决》依然被公认为近年来最好的成龙。

个中原因，大哥在一次专访中说得很透彻：“我之所以会接这样的电影，是因为好莱坞需要我。”

大哥说得没错，本片改编自史蒂芬·莱瑟的政治惊悚小说《中国人》，需要一个东方面孔来担当主演，而成龙目前依然是世界范围内知名度最高的现役华人动作明星。言外之意，《英伦对决》根本就不是一部成龙功夫片。

尽管《英伦对决》从译名、配角的选择到推广方式，都力求做到本土化，“上访大爷怒怼无耻政客”的故事，对于咱们来说也算是接地气，但它在国内票房上的表现却并不尽如人意。毕竟本片从立意到具体的情节设计都不是单单面对中国观众的。至于北爱尔兰分裂主义、英国政治体系运作等等电影中出现的背景，对于没有国际政治常识的观众来说，理解起来也的确是有些费劲。



上映日期:2017-09-30(中国大陆) / 2017-10-13(美国)
拍摄成本: 3500万美元
票房: 1.45亿美元 **IMDB评分:** 7.1



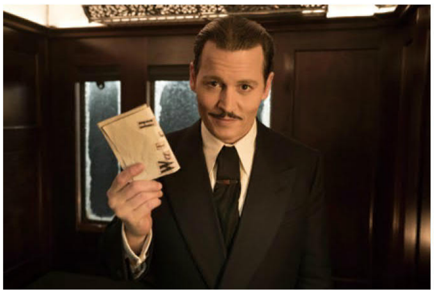
东方快车谋杀案

Murder on the Orient Express

翻拍片看似简单，实际操作起来相当麻烦——忠于原著会被人指责旧瓶装新酒和不思进取，改编过多会被认为是丧失原作韵味。至于以悬念为核心价值的侦探电影，更是翻拍电影的雷区。试想在凶手早就被观众知晓的情况下，他们还愿意走进影院，花上两个小时去回顾所谓的过程吗？

2017版《东方快车谋杀案》，就是一部明知不可为而为之的犯罪悬念题材翻拍片。在导演肯尼斯·布拉纳看来，侦探片的谜底固然重要，但真正吸引观众的，却是解谜的过程和氛围。所有流传至今的人类艺术瑰宝，均经历过历代艺术家的再创作，电影自然也不例外。

秉承这一创作理念的的新版《东方快车谋杀案》，就是靠长镜头带出众生相，用上帝视角的俯拍呈现大局，用秀丽的欧洲风光和宛如舞台剧般的精致构图，创造出了沉浸式的观影体验。对于观众来说，凶手是谁，这个问题已经不再重要。



上映日期:2017-11-10(美国/中国大陆) / 2017-11-03(英国)
拍摄成本: 5500万美元
票房: 3.50亿美元 **IMDB评分:** 6.6



星球大战 8 最后的绝地武士

Star Wars: The Last Jedi

《星球大战》早已不是一个电影 IP，而是一种风靡全球的文化现象，所以即便是上一集《原力觉醒》吃老本吃到了不吃就演不下去的地步，主流媒体照样是一片叫好的声音。

然而，在《星球大战 8》诚意十足的创新和颠覆面前，就连看到 Star War 这七个字母就会不由自主发出“好、顶、赞”声音的老星战迷们也坐不住了！

究其根本，在于“星战 8”走上了一条反传统、反套路的反动路线。我居然不是你爸爸、大反派居然洗白不能、个人英雄主义居然在故事中寸步难行……

其实，和对“星战”世界观的核心——原力的巅峰相比，上述“反套路和套路深”的博弈根本就不算什么了。

以古希腊悲剧为纲的《星球大战》，其人类世界的社会结构还停留在中世纪——骑士阶层的盔甲、利剑和骏马，固然是领地农民手里的粪叉所无法匹敌的。然而，他们真正让居民臣服的法宝，却是城堡所赋予的生杀大权：我可以打你，你却没法打到高墙后面的我。

对暴力的垄断权，向来都是统治阶级维护其自身地位的不二法宝。所以无论是骑士还是绝地武士，他们都要用出身、血缘等等条件来设置高门槛，将特权代代相传，让广大劳动人民永远扮演吃瓜群众——同样的“悲剧”，依然在“星战”世界继续上演。

而在《最后的绝地武士》这部担负着为新后传三部曲开辟新篇章的作品中，原力已经成为了一种具有普世性的力量。一个“人人有饭吃，人人有功练”时代的大幕，即将被拉开帷幕。至于这种政治正确的设定是否会把“星战”的节奏彻底带偏，就让时间来为我们揭晓答案吧。

上映日期:2018-01-05(中国大陆) / 2017-12-15(美国)
拍摄成本: 2亿美元 **票房:** 13.33亿美元 **IMDB评分:** 7.4

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





通勤营救
The Commuter

在从纳粹魔抓之下拯救了成百上千的犹太人之后，连姆·尼森万万都没有想到自己职业生涯会和“拯救”一词发生如此深厚的羁绊。

目前老尼森的所谓“营救系列”，已经多达五部作品，分别为《飓风营救》三部曲，《空中营救》，还有刚刚国内热映过的《通勤营救》。它们的中文译名之所以都以“营救”作为后缀，并非是单纯的营销行为，而是它们的确有着清晰的内在脉络。

“营救系列”的三要素，无外乎是通篇的悬疑气氛，快速凌厉的打斗，还有主人公拼命挽救的亲情。到了《通勤营救》，上述套路依然在发挥作用，但在细节上又经过了一系列的微创新。比如主角不再是曾经在谍海中叱咤风云的特工，甚至不是《空中营救》的飞机乘警，而是一个正在遭遇人生低谷的商人，并且在人设上也不是那么伟光正。

老连森在影片中的每一场动作戏，都不像过去那样可以获得碾压式的胜利，几乎都是惨胜。这种过去很难见到的狼狈感，却并没有影响到“营救系列”的酣畅淋漓。影片前半段更像是一部《危情时速》和《生死时速》的结合体，最后又有《王牌对王牌》双雄对决的影子。

这次闹腾完火车的老连森，估计接下来要去游轮上面救人了。

上映日期:2018-03-30(中国大陆) / 2018-01-12(美国)
拍摄成本：4000万美元
票房：1.07亿美元　　**IMDB评分：**6.4



12 勇士
12 Strong

提到阿富汗反恐战争中的著名战例，很多军迷首先想到的就是四名海豹孤军抵抗数百名塔利班围攻，最后几乎全灭的“红翼行动”。这一事件后来也被改编为了电影《孤独幸存者》。

其实，在美军侵阿初期，就出现了一个就连横店编导们也创造不出来的“神剧”：12 名负责联系当地部落武装的特战队员，主动进攻超过五千名拥有火炮和装甲力量的塔利班阵地，夺取目标城市，自己却无一人伤亡……

《12 勇士》是一部标准的美式主旋律战争片，一如既往的讴歌反恐战士们的爱国之心和袍泽之情。在影迷们最重视的战争场面方面，本片的确有不少看点，你将看到美国特战精英们骑马和敌军坦克对冲的神奇画面。

虽说早在 1988 年由史泰龙主演的《第一滴血 3》中，就出现了类似场面，但这一次玩的可是真的！被誉为“帝国坟场”的阿富汗自然环境恶劣，多沙漠和山地。再加上常年战乱，武装势力手中存留了大量轻重武器。所以现代武器与战马同框这种错位感十足的画面，也只有在这部电影中才能看到。

值得注意的是，在奥巴马政府自 2011 年宣布逐步撤出阿富汗以来，片中被各种吊打的塔利班势力再度卷土重来，目前已经控制超过一半面积的版图。这样的影片固然热血，但在现实面前，又何尝不是一种反讽？

上映日期:2018-01-19(美国)
拍摄成本：3500万美元
票房：6270万美元　　**IMDB评分：**7



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





黑豹

Black Panther

如果你不明白好莱坞语境下的“政治正确”是什么含义，那去观赏一番《黑豹》吧。

《黑豹》是漫威第一部以黑人为主角的超级英雄电影“单体”作品，追溯历史我们不难发现，黑豹这个角色也是美国主流漫画领域的第一个非洲裔超级英雄，它所诞生的 1966 年，正值联合国通过《国际反种族歧视宣言》。

同时，《黑豹》也是一部反套路的漫威电影，其中看不到过去屡试不爽的插科打诨，而且几乎没有和其他漫威电影的彩蛋联动。无论是故事还是叙事都四平八稳，俨然就是一部黑人版的《王子复仇记》。

为了不冒犯非洲裔的玻璃心，《黑豹》刻意对故事的发生地进行了复杂的“精准扶贫”，用浓郁的非洲未来主义色彩，为我们带来了一个科技和原始并存的瓦坎达王国，向我们展示了当年不被西方殖民者入侵的非洲最后“应该”发展出来的模样。而在原著中，这个隐秘国度更类似 DC 中输出神奇女侠的亚马逊族，隐于一隅，保持古老的传统，靠冷兵器战斗，并没有“茅草房与宇宙飞船齐飞”的壮观场面。

本片在美国上映时，据说非洲裔观众平均占去了观众席的 70% 以上，看来导演瑞恩·库格勒确实是摸准了同胞们的喜好：黑蜀黍们不仅需要 Black Life Matters，还要凭借各种自己钻研出来的黑科技去征服全世界哟！

上映日期:2018-03-09(中国大陆) / 2018-02-16(美国)
拍摄成本：2.05亿美元
票房：13亿美元 **IMDB评分：**7.8



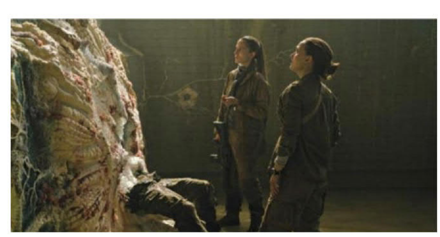
湮灭

Annihilation

如今的科幻片老司机们，已经对 CGI 特效所呈现的炫酷场面审美疲劳了，他们更喜欢的是精巧的构思和扎实的故事。其中最起码的要求，就是剧本要改编自获奖科幻小说。继去年的《降临》之后，又一部有优秀名著支撑，并且同为女性题材的低成本科幻片《湮灭》再度降临。如果说《降临》没有体现出小说《你一生的故事》的精髓，是导演的水平有问题，那么这部《湮灭》对《遗落的南境》的大幅度改编，就是亚历克斯·嘉兰的故意为之了，因为他根本就没有读完小说，就把剧本给写出来了，根本就是借用原著的壳，来探讨他在《机械姬》中关于“人和非人的伦理界限”的未尽话题。

上映日期:2018-04-13(中国大陆) / 2018-02-23(美国)
拍摄成本：4500万美元
票房：3240万美元 **IMDB评分：**7.1

本片讲述了由五名女性科学家组成的科考队伍，深入代号为 X 的神秘区域调查生物变异事件，故事模式有点类似《黑暗侵袭》，而主题立意更类似《天外魔花》。随着身体和精神异化、人之间的失信，矛盾冲突逐步被点燃，但整体节奏依然维持着嘉兰的文艺科幻片模式，绚丽的色彩和冷峻科幻感的交相呼应，在无形中提升了本片的档次。



本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。





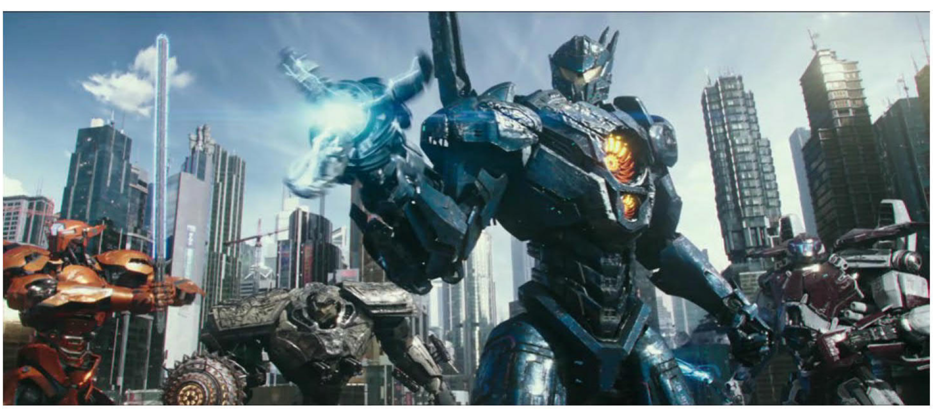
古墓丽影 源起之战
Tomb Raider (2018)

上映日期:2018-03-16(美国/中国大陆)
拍摄成本: 9400万美元
票房: 2470万美元　**IMDB评分:** 6.8

玩家们早就知道,《源起之战》以 2013 年的《古墓丽影》重启版(即玩家们俗称的“古墓 9”,以下简称 TR9)为原型,讲述稚嫩劳拉遗落荒岛,在同大自然的抗争和武装分子的斗智斗勇中,完成一个女冒险家的涅槃。

如果说过去的“《古墓》系列”所讲述的一个叫做劳拉·克劳馥特的女超人的冒险史,那么那部重启版游戏所要表现的是一个叫做劳拉的女孩的荒岛余生:令人印象深刻地不是她的各种自由体操、双枪速射和潇洒的摩托车技,而是她在幽闭的洞穴、骇人的屠场、神秘的宫殿中摸爬滚打,锻炼各种技能,最终克服恐惧的过程。

上一部《古墓》的大电影,还是 2003 年由安吉丽娜·朱莉主演的《古墓丽影 2》。朱莉姐主演的这两集电影反响平平,很多玩家认为这只是大银幕上的一次粗制滥造的 COSPLAY。其实,这种情况和当时冒险游戏普遍不重视叙事与人物塑造的弊病,也多多少少有些关系。十五年过去了,游戏声光效果和玩家审美都发生了翻天覆地的变化。有了 TR9 的珠玉在前,新版电影的表现的确也上了一个档次。只是由于动作场面的想象力和所占的比例,还有叙事的节奏方面存在一些问题,让游戏迷无法找到嗨点,但依然不失为一部合格的游戏改编电影。





环太平洋 雷霆再起
Pacific Rim: Uprising

上映日期:2018-03-23(美国/中国大陆)
拍摄成本: 1.63亿美元
票房: 2.67亿美元　**IMDB评分:** 6

在正式加入“景甜宇宙”之后,这部《环太平洋 2》不可避免的雷了……

说起来也怪,前一集的 1v1 老怪大战,在续集中变成了群殴,就连机甲对掐这种跟《变形金刚》抢观众的法子也祭出了,可观众就是不买账。那么,他们到底要什么了?这恐怕就要从机甲这一 ACG 文化概念的起源来说起了。

人类对自身身体的崇拜,造就了机甲这件人形兵器在 ACG 世界的辉煌。人类在生理层面的进化,并没有像豺狼虎豹这些凶猛的掠食动物那样一味地适应自然,产生各种专业性的优势(比如跑得快、跳得远、飞得高),而是变得“泛用化”。我们的移动效率比不过轮子,拧个螺丝也没有电钻快,但我们却可以用这种表面上的低效率去处理各种问题,改造世界,熟练驾驭这些可以实现高效率的工具。作为这种泛用型优势的衍生,机甲自然是代表我们对自身力量美好想象的最好祭托物了。

《雷霆再起》首先缺乏的,是对“机甲”一词足够多的尊重。观众最需要的,就是在巨幕前感受巨型机甲骑脸,把一只只顶天立地的怪兽打到生活不能自理的畅快淋漓。回顾第一部,我们不难发现,片中使用了大量的近景和特写,展现每个身体部件的运作方式,拳拳到肉,刀刀见血的感觉就是这么出来了。然而在第二部中,相关场面做得就就比较阳春了,很多动作场面发生在夜晚,画面也是以中远镜头为主,即便是坐在影院前排,也很难搞清楚它们在怎么打,甚至一时分不清是谁打谁。恍然之间,让人怀疑自己正在看的是不是《环大西洋》这种山寨片……

《环太平洋》第一集的拍摄成本不到 2 亿,第二集的投资其实也差不了多少(1.63 亿美元),但最终的效果却是天壤之别,这不免让人生疑——那么多的投资究竟都花到了什么地方去了。

作为全片为数不多的亮点,小机器人“拳击手”倒是给这个超级机甲 IP 的制作者们指明了一条方向:如果你们没有本事驾驭“超级系”,那么不妨在未来的《环太平洋 3》(如果还有 3 的话)做做“真实系”机甲吧。

本资源仅供试读之用,如喜欢本杂志请购买正版。







本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏人

2018.4

Vol.

67

UCG

【秘密花园】怪物猎人 编辑者日志

【漫游天下】《冤罪杀机》官方漫画《瑞恩伍德骗局》Vol.3

【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（六）

【斑斓之书】电子游戏世界中的太空冒险史

更多游戏书刊请访问

shop.ucg.cn

UCG专辑 金黄 光盘定价：28元

本手册随盘附赠不能单独销售

本资源仅供试读之用，如喜欢本杂志请购买正版。